



BLUE SUBMARINE  
Files



# Kappa magazine +



• **Narutaru**  
preludio al conflitto:  
**55 pagine!**

• **Office Rei**  
chi è il Child?  
**84 pagine!**

• **Exaxxion**  
la vittoria di **Riofard**

• **Kamikaze**  
ritemperando la spada  
nel **Sangue**

PER UN PUBBLICO MIRIURIO  
aprile 2001  
nr. 106 mensile  
lire 8.000 € 4,13





# Kappa

## KAPPA MAGAZINE

Publicazione mensile - Anno X  
NUMERO 106 - APRILE 2001

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92  
del 14 luglio 1992

### Publicazione a cura di:

KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna  
Direttore Responsabile e Editoriale:

Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e  
Coordinamento:

Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,  
Andrea Pietroni, Barbara Rossi

### Redazione Kappa Srl:

Andrea Accardi, Monica Carpio,  
Sara Colanone, Giovanni Mattioli,  
Nadia Maremmi, Andrea Renzoni,  
Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e

### Traduzioni:

C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

### Adattamento Testi:

Andrea Baricordi

### Lettering

Alcacia Snc

### Adattamento Grafico:

Annalisa Sorano - Alcacia Snc

Hanno collaborato a questo numero:

ADAM, AKADOT, Keiko Ichiguchi, il Kappa

### Redazione Star Comics:

Maria Grazia Acacia, Marida Brunori,  
Emilia Mastropiero, Sergio Selvi

### Fotocomposizione:

Fotolito Faserlek - Bologna

### Editore:

EDIZIONI STAR COMICS Srl

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

### Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:

C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media

Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma

Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:

Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2001 - All rights reserved.  
Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd.  
© Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in  
respect of materials in the Italian language. Italian version  
published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from  
Kodansha Ltd.

What's Michael? © Makoto Kobayashi 2001. All rights  
reserved. First published in Japan in 1985 by Kodansha  
Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and  
Edizioni Star Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Aa! Megamisama © Kosuke Fujishima 2001. All rights  
reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha  
Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and  
Edizioni Star Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Shinrei Chosashitsu Office Rei © Senae Myau &  
Hideki Nonomura 2001. All rights reserved. First published  
in Japan in 1997 by Kodansha Ltd. Italian language  
translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl.  
2001. All rights reserved.

Exaxxion © Kenichi Sonoda 2001. All rights reserved.  
First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian  
language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star

OH, MIA DEA! - Kelichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea  
Beildandy lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La  
convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea,  
Urd e Skuld, e da decine di creature divine e demoniache!

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riorfar convivono sulla Terra da dieci anni, ma questi ultimi non  
svelano agli umani i segreti della loro tecnologia antigravitazionale. Hosuke Kano, scienziato radia-  
tore dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromi-  
sure che hanno come soggetto il figlio Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka  
Minagata. Il Ministro degli esteri fardiano Sheska assume il grado militare di generale e dichiara la  
Terra colonia di Riorfar: il vecchio Hosuke convince il figlio a pilotare il robot Exaxxion, e gli allenati  
scoprono di essere impotenti contro quella che in realtà è una potentissima macchina da guerra fardiana  
dispersa nell'antichità. Per salvare la compagnia di classe Akane Hino, Hoichi la raccoglie a  
bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua. Intanto il golpe di Sheska culmina  
nel furto di un robot fardiano dotato di XXX Unit, e nel tentativo di correre a recuperare anche la  
sorella di Akane, Hoichi lascia colpire l'Exaxxion, che perde un braccio...

KAMIKAZE - Anticamente il mondo era governato in armonia dalla filosofia di Amanarinomichi,  
secondo cui l'universo era composto da cinque elementi: utsuho il cielo, hani la terra, kaze il vento,  
ho il fuoco e mizu l'acqua. L'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a sparpagliarsi nel mondo,  
dando poi origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti tribù kegainotami. Ognuna di esse era dota-  
ta di capacità legate a uno dei cinque elementi, ma lo sviluppo della civiltà fece perdere ai kegaino-  
tami il loro spirito di coesistenza con la natura e le loro capacità, finché divennero gli attuali esseri  
umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le Ottantotto Belve, demoni indipendenti dai cinque elemen-  
ti, dediti solo alla distruzione e al caos. Proprio mentre l'uomo rischiava l'estinzione, cinque  
Matsuworanu Kegainotami, guerrieri discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali,  
imprigionarono le Ottantotto Belve in un'altra dimensione. Poco prima di essere scacciati, però, i  
demoni manipolarono i popoli del Cielo, del Fuoco e del Vento, imponendo ai loro discendenti di ope-  
rare per la distruzione dei sigilli, e di combattere per questo contro gli esponenti della Terra e  
dell'Acqua, rimasti liberi dal loro controllo. I sigilli da spezzare sono i cinque Torii, i portali sacri, che  
ogni tribù kegainotami aveva il compito di custodire, e per essere distrutti devono essere bagnati dal  
sangue dei relativi kegainotami. Misao Mikogami, la Dama dell'Acqua, viene rapita da Higa, il  
Signore del Fuoco, e portata al cospetto della ambigua Kaede. Ora solo Kamuro Ishigami, l'Uomo  
della Terra, può impedire che il sacrificio avvenga, accompagnato solo dalla giornalista Keiko Mase,  
la piccola Beniguma e il cane Lancelot. Tornato al paese della Tribù della Terra per ottenere consi-  
glio e aiuto, Kamuro viene ricattato dai nemici e costretto a condurli al Torii; per impedire il sacrificio,  
il giovane combatte duramente ma viene ferito, e il suo sangue versato permette alle Ottantotto Belve  
di risorgere. Queste iniziano però ad attaccare indistintamente nemici e alleati, e così iniziano a sorgere  
i primi dubbi. Kamuro propone una tregua, e chiede di essere portato al cospetto del vecchio  
Daidara per temprare la spada Kamikaze, unica speranza contro i mostri...

NARUTARU - Durante le vacanze estive la frenetica Shiina trova un essere che tiene con sé e  
battezza Hoshimaru. Sulla via del ritorno, l'aereo che trasporta Shiina - della ditta Motoki per cui  
lavora il padre - viene attaccato da una creatura volante, e solo i poteri di Hoshimaru e l'aiuto di una  
misteriosa ragazza evitano la tragedia. Di due giovani passeggeri però, non resta traccia. Rientrata a  
casa, Shiina fa amicizia con Akira Sakura, una ragazzina che possiede En Soph, una creatura simile  
a Hoshimaru, a cui però è collegata mentalmente. Altri incidenti coinvolgono la compagnia aerea,  
e le due decidono di indagare, finché non incontrano Tomonori Komori, un ragazzino in possesso  
di un terzo essere simile al loro, convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo  
elimina e così, alcuni giorni dopo, tre amici di Komori iniziano a indagare sulla sua scomparsa.  
Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato segreto composto da tecnici e militari con  
il compito d'indagare sulle apparizioni che costellano i cieli internazionali. Il giovane e dispettoso  
Tatsumi Miyako ha il comando delle operazioni, mentre la dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina,  
è incaricata di condurre ricerche sulla natura degli oggetti volanti. Qualche tempo dopo, una strana  
creatura con le sembianze di un angelo abbatte i caccia pilotati dal padre di Shiina e da un collega:  
il primo si salva, mentre il secondo muore. E mentre le autorità depistano i mass media attribuendo  
la colpa all'inefficienza della compagnia aerea, Akira riceve un messaggio da qualcuno che, eviden-  
temente, sa di En Soph e Hoshimaru. Insieme a Shiina decide di scoprire chi sia, e resta molto sor-  
presa quando scopre che si tratta di Takeo Tsurumaru e Norio Koga, i due giovani passeggeri spariti  
dall'aereo che la riportava a casa dalle vacanze. Intanto anche la polizia inizia a cercare Komori,  
e mentre Akira rischia di farsi scoprire, incontra Sudo Naozumi, un ragazzo che la coinvolge in una  
frenetica fuga in auto. Nel frattempo, Tatsumi Miyako studia un piano, e fa diffondere immagini degli  
oggetti volanti non identificati ai mass media...

AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta a concedere la pro-  
pria fiducia a chiunque. Aiten Myoo, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di pro-  
teggere la gente, anche se per farlo pare che debba colpirla con il suo Sonaglio Pentaforato, per  
farla pentire ed impedire che precipitino all'inferno. Kotono, preoccupata per questa dannosissima pra-  
tica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lei leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cer-  
cherà di convincerli a comportarsi bene per evitare di assaggiare l'arma sacra di Aiten. Ma  
Gokuenten Myoo sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, e le mostra  
visioni da incubo riguardanti ciò che succede a chi finisce all'inferno...

OFFICE REI - Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul  
futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di  
Mirei, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, Emiru e Rika. Tutte e tre hanno  
un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la  
loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia  
di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di  
ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office  
Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre  
a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a in-  
dagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Dopo un'indagine particolarmente impegnativa,  
il legame fra Yuta ed Emiru - ora ESPer dichiarata - si rafforza, e Mirei decide di affidare la guida del-  
l'agenzia alla collega più giovane, evidentemente maturata, mentre tiene d'occhio i movimenti del fra-  
tellastro per un taciuto secondo fine...

Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Fushigi Fushigi © Hiroshi Yamazaki 2001. All rights  
reserved. First published in Japan in 1993 by Kodansha  
Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and  
Edizioni Star Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Hitoh 2001. All rights reserved. First  
published in Japan in 1999/2000 by Kodansha Ltd. Italian  
language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star  
Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Aiten Myoo Monogatari © Ryusuke Mita 2001. All rights  
reserved. First published in Japan in 1999 by Kodansha

Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and  
Star Comics Srl. 2001. All rights reserved.

Kamikaze © Satoshi Shiki 2001. All rights reserved. First  
published in Japan in 1999 by Kodansha Ltd. Italian  
language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star  
Comics Srl. 2001. All rights reserved.

NOTE: Original artworks reserved for Edizioni Star  
Comics Edition.

I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggio-  
renni, e comunque non si tratta di persone realmente esi-  
stenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.



# sommario

+ EDITORIALE	1
+ PAPER VOX	2
+ PIXEL VOX	3
+ RUBRIKAPPA	4
+ NEWSLETTER	5
+ RUBRIKEIKO	6
+ TOP OF THE WEB	6
+ BLUE SUBMARINE NO. 6	8
Un fenomeno subbäckquo di Luis Reyes (Akadot)	
+ A VOLTE RITORNANO	
Oldies & Goldies SF	14
di Barbara Rossi	
+ CHE MERAVIGLIA!	
Il cibo delle lucciole	17
di Hiroshi Yamazaki	
+ NARUTARU	
La prima cosa da fare	24
di Mohiro Kito	
+ NARUTARU	
Fiori per chi lotta, fiori per chi muore	53
di Mohiro Kito	
+ PUNTO A KAPPA	
a cura dei Kappa boys	80
+ KAMIKAZE	
Orgoglio	81
di Satoshi Shiki	
+ EXAXXION	
Soggezione	99
di Kenichi Sonoda	
+ AITEN MYOD	
Una persona completamente diversa	115
di Ryusuke Mita	
+ MICHAEL	
Convivenza	141
di Makoto Kobayashi	
+ OH, MIA DEA!	
In cima al valico	147
di Kosuke Fujishima	
+ OFFICE REI	
Child (Side A)	174
di Senae Miyau & Hideki Nonomura	
+ OFFICE REI	
Child (Side B)	217
di Senae Miyau & Hideki Nonomura	



## PRATICHE DI BONDAGE SULL'EDITORIA TELEMATICA

La modifica della legge sull'editoria e sull'equiparazione delle riviste telematiche a quelle cartacee ha da qualche giorno interessato la stampa italiana. I nostri amici dell'ADAM (associazione che ha come scopo statutario la difesa dei cartoni e dei fumetti giapponesi dai pregiudizi che lo circondano) hanno diffuso in rete alcune considerazioni che troviamo giusto amplificare sulle pagine della nostra rivista ammiraglia.

Fino a pochi giorni fa, adamazine.it era perfettamente legale, adesso non si sa. Per la versione on line di un quotidiano, la questione non si pone neppure, dato che i contenuti vengono rinnovati quasi interamente ogni giorno, e dato che ogni giorno compare la data sotto la testata, come nella versione cartacea. Nel caso di una rivista su anime & manga, però? Siccome i lanci forniti dall'ADAM seguono avvenimenti assai specifici, può capitare che si aggiungano di volta in volta nuove notizie senza che per questo vengano eliminate le precedenti, oppure che per giorni non succeda nulla. Il punto cruciale della novità legislativa sembra essere la periodicità. L'intento informativo e il frequente aggiornamento delle notizie bastano a configurare adamazine.it come pubblicazione editoriale? Serve quindi un Direttore Responsabile iscritto all'Ordine dei Giornalisti? O è sufficiente l'iscrizione di un rappresentante nel registro speciale dell'albo (una persona che potrebbe quindi non essere né un giornalista né un pubblicista) come avviene da sempre per le riviste specializzate? Non crediamo sia questo il reale problema della questione.

La Rete rappresenta uno strumento di diffusione del pensiero e dell'informazione del tutto innovativi e questa legge anziché agevolare lo sviluppo impone obblighi e restrizioni del tutto incompatibili con la natura tecnica e libertaria della comunicazione elettronica. Per rimuovere questa incombente censura, per impedire che venga trasferito sulla Rete il controllo della corporazione dei giornalisti e degli editori, per garantire oggi e sempre la libera circolazione delle opinioni e delle informazioni su Internet, è possibile firmare – naturalmente in rete – una petizione. Chiedere che la nuova legge sull'editoria (n. 62 del 7 marzo 2001, e in particolare i commi 1 e 3 dell'art. 1) venga abrogata da questo Parlamento in quanto legge censoria del diritto di parola e di stampa. Per saperne di più vi invitiamo a raggiungere subito l'indirizzo elettronico [www.punto-informatico.it/petizione.asp](http://www.punto-informatico.it/petizione.asp) e a navigare tra i link che propongono: troverete il testo della nuova legge sull'editoria, nonché quello della legge sulla stampa, e avrete un'idea più chiara di quanto sta succedendo.

Be', non potevate aspettarvi altro editoriale in questo clima di elezioni...

Kappa boys

In copertina:

NARUTARU © Mohiro Kito/Kodansha  
BLUE SUBMARINE NO. 6 © Studio Gonzo  
OFFICE REI © Miyau+Nonomura/Kodansha  
KAMIKAZE © Satoshi Shiki/Kodansha  
EXAXXION © Kenichi Sonoda/Kodansha

Qui a fianco:

BLUE SUBMARINE NO. 6 © Studio Gonzo





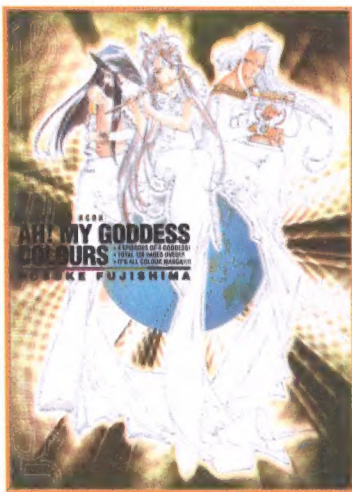
**Autori vari  
JET LAG**

**2001, 160 pag., L. 25.000, Kappa Edizioni**

**Jet Lag** è il senso di disorientamento che si prova quando, viaggiando in aereo, si passa da una nazione a un'altra superando svariati paralleli, e raggiungendo zone in cui il fuso orario è sfasato di parecchio rispetto a quello a cui si è abituati. E' il prezzo da pagare per poter vedere tutto quello che di bello ci offre il mondo in cui viviamo. Lo stesso vale per questo volume antologico. Autori da tutto il mondo ci dimostrano diversi modi di far sorridere, e nonostante la visione dell'umorismo sia particolarmente diversa da paese a paese, notiamo in tutti una sottile vena acidula, a volte nel tratto, a volte nei testi. Questo perché, forse, ultimamente l'unico modo per ridere è quello di fare dell'autocritica, tanto su noi stessi quanto sulle peggiori cose della vita. Ironia, sarcasmo, frecciate pungenti. E così, arrivano dall'Italia le strip monopagina di **Cream** (di De Santis e Colaone), con i suoi 'boyz & grrlz' dell'ultima generazione, le cui maggiori preoccupazioni vanno dal cambiamento della pettinatura alla decisione 'piercing sì-piercing no'. Sempre originaria della nostra amata penisola è il 'toon' **Cruel Cow** (di Olivieri), in cui le mucche pazzo, i maiali transgenici e i polli 'non-cotti', oltre a essere una realtà iniziano a prendere coscienza di se stessi e a organizzarsi per essere riconosciuti come cittadini a tutti gli effetti. Dalla Francia ecco **Le avventure della Morte** (di Bouq), in cui scopriamo che anche il Tristo Mietitore ha i suoi problemi, fra cui quello del gran lavoro da sbrigare ogni giorno, oltre a quello di non sapere quale sia il proprio sesso di appartenenza. Per il Canada tiene alta la bandiera Delisle, con **Aline e le altre**, storielle mute di una o due pagine praticamente 'animate', in cui donnine di ogni genere ed estrazione sociale fanno cose assurde.

Da Chicago arriva Jill Thompson con **Scary Godmother**, in cui assisteremo a una singolare versione halloweeniana del giorno di San Valentino. Da Los Angeles c'è poi Scott Morse con due storielle demenziali a base di gatti rumorosi e finite braccia di gomma (!) ricavate dalla

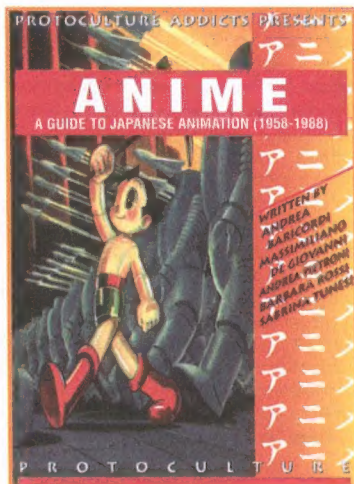
raccolta **Smack Dab**. Jhonen Vasquez ci prenderà a gomitate nello stomaco con lo scomodo **Signal** e tutti i relativi alieni, demoni e fantasmi della pubertà. Infine, dal Giappone, il mitico, pluricitato Tony Takezaki e il suo nuovissimo **Space Pinchy**, una 'space comedy' glam ambientata in un universo grottesco e alquanto volgarotto. A completare il quadretto, anche racconti, recensioni, redazionali e pubblicità completamente demenziali. Ebbene, disorientati? Perfetto: come si diceva, è l'esatto scopo del volume. **AB**



**Kosuke Fujishima  
AH! MY GODDESS COLOURS  
2001, 184 pag., ¥ 1500, Kodansha**

Una delle serie di maggior successo della casa editrice, uno dei personaggi simbolo degli anni Novanta: Belldandy, protagonista del manga che conosciamo in Italia come **Oh, mia Dea!**, ottiene la consacrazione definitiva. Dopo la serie animata per l'home video, il recente lungometraggio animato, gli innumerevoli libri d'illustrazione, poster, card e gadget, la Kodansha celebra le esponenti dell'agenzia Dea di Soccorso con un volume lussuoso che raccoglie gli episodi fondamentali della saga, che per l'occasione si rifanno il trucco in technicolor. Quattro dee, quattro storie: la prima apparizione di Belldandy nel convitto studentesco in cui Keiichi la chiama al telefono per errore; la grande avventura di Urd, che da sorella maggiore si trova improvvisamente a dover vivere nei panni di una ragazzina; la dolcissima storia di Skuld a base di biciclette e prime 'cotte'; l'arrivo di Peitho e tutte le situazioni destabilizzanti che si porta dietro. Il colore, aggiunto in computer grafica svariati anni dopo la realizzazione del fumetto, non è invadente, non appesantisce, e sostiene le delicate atmosfere originali con colori caldi e tenui, davvero molto adatti a quel tipo di commedia romantica che Fujishima è riuscito a inventarsi. E questo non a caso, poiché l'autore stesso fa parte dello staff di coloristi. Grazie a ciò, il risultato è un fumetto a colori che non scimmiotta l'appello dei cartoni animati, ma che non si lascia nemmeno tentare dal trasformare le singole vignette in piccole illustrazioni. Chiaro, semplice e netto, insomma. A corredare la parte a colori, che occupa quasi tutto il volume, una serie di pagine in bianco e nero che servono a guidare i lettori più nuovi alla conoscenza dei personaggi, ma anche a orientare quelli di vecchia data nella riscoperta di tante situazioni incredibili. Il libro inizia infatti con una storia che in breve - oltre che in maniera piuttosto divertente - fa il

punto della situazione su Belldandy e la sua evoluzione (sì, anche quella grafica): non a caso, il fumetto è realizzato dal grandissimo Yoshito Asari, autore di successi come **Carlbison** o del decennale **Wahhaman**, e raccontato attraverso gli occhi di un lettore-collega. La seconda parte, invece, è una vera e propria enciclopedia che riguarda tutto il background di **Aa! Megamisama**, i personaggi principali e quelli secondari, i meccanismi, i demoni, i mostri, gli incantesimi e ogni evento apocalittico (almeno tre o quattro in tutta la serie!) i nostri Belldandy e Keiichi abbiano dovuto affrontare in oltre dieci anni di pubblicazione. Oltre a tutto ciò, anche la confezione del libro è particolarmente lussuosa, e la copertina salta subito all'occhio grazie a sfumature dorate che scintillano con un delicato effetto a specchio, su cui è impresso a rilievo il titolo della serie. Niente male, davvero. **AB**



**AAVV  
ANIME - A guide to japanese animation (1958-1988)  
2000, 322 pag., \$ 25.00, Protocolculture**

Bibbia per ogni appassionato, oggetto culto sin dai primi anni Novanta, esaurito da troppo tempo sul mercato italiano, la più completa guida agli anime torna oggi sul mercato... anche se in lingua inglese! Il volume scritto in gioventù dai Kappa boys include tutti gli anime prodotti in Giappone dalle origini al 1988, compresi non solo i film e i video, ma anche le serie televisive, dalle più famose alle meno conosciute. Sono elencati in ordine cronologico più di 1200 titoli in 300 pagine ricche di informazioni. Di ogni opera sono segnalati titolo originale con relativa traduzione letterale, casa di produzione, genere, durata, numero di episodi, data di uscita o di messa in onda, distributore e una breve descrizione della storia. Ogni titolo è identificato da un codice che facilita la ricerca nell'indice, e i singoli anni sono poi introdotti da un commento ai serial che li hanno caratterizzati. Il libro si chiude con una serie di indici diversi (giapponese, inglese, italiano) che rendono accessibile e immediata la ricerca di qualsiasi dettaglio. Se state cercando informazioni sui primi anime prodotti in Giappone (chi ha realizzato Ge Ge Ge o Kitaro? Quando è stato prodotto Mazinger? Di quanti episodi è composto Marine Boy?) le troverete tutte in questo libro, perché non esiste al mondo nessun'altra guida altrettanto dettagliata sulle prime decadi degli anime in Giappone. Disponibile nelle migliori librerie specializzate. **K**



## AKIHABARA DENNOGUMI 2011NEN NO NATSUYASUMI

2000, azione, DVD zona 2, 64 min, ¥ 7.500, Star Child Estate del 2011, Hibari Hanakoganei e le sue quattro amiche e compagne di classe si dedicano alle normali attività estive, ma qualcosa sta accadendo nello spazio, e sembra che sul Primum Mobile che si trova in orbita attorno alla luna ci sia qualcosa di strano. Hibari, Tsubame, Suzume e Tsugumi dovranno nuovamente trasformarsi nelle quattro Diva e salvare la situazione. Uscito nelle sale giapponesi nell'estate del '99 abbinato al film di **Utena**, rappresenta il seguito delle vicende accadute nell'omonima serie televisiva. In maniera più umoristica e scherzosa, presenta però alcuni elementi comuni a **Utena**, infatti anche in **Akibara Dennogumi** abbiamo un castello nel cielo (il Primum Mobile) e un principe che riposa al suo interno che possiede il potere assoluto. Difficile spiegare in poche righe il significato simbolico della storia di questo film, ma può essere tranquillamente visto come una divertente commedia che culmina in una sequenza finale ricca d'azione e di formose ragazze in armatura che combattono con mostri orribili. Le animazioni sono eccellenti e il tutto è molto allegro e colorato, ma per godere appieno di questo film occorre conoscere il giapponese, perché nella prima parte è molto parlato, anche se non risulta noioso per via delle numerose scene comiche. Un film non per tutti, ma che sarebbe bello vedere in italiano, magari accompagnato anche dalla serie TV. Per altre informazioni su **Akibara Dennogumi** vi rimando alla recensione del fumetto apparsa su **Kappa Magazine** 96. **AP**



## CARD CAPTOR SAKURA FUINSARETA CARD

2000, azione, DVD zona 2, 96 min, ¥ 9.800, Emotion

Le avventure di Sakura sono terminate con la serie televisiva, ma con grande sorpresa di tutti, ecco un secondo film cinematografico che racconta avvenimenti successivi. Sakura, ormai padrona delle Clow card, continua la sua normale vita con i suoi amici e con i due custodi, Yue e Cerberus (Kero-Chan) occu-

pandosi di tanto in tanto di debellare qualche minaccia magica. L'unica cosa irrisolta rimane il dubbio su chi sia la persona più importante per lei. Shaoran e Mei stanno per tornare a Hong Kong e Sakura non sa come esprimere il suo amore a Shaoran. Nel frattempo, sembra che esista un'ultima Clow Card ancora sigillata che quando appare crea scompiglio, ma la cosa più grave è che le altre card reagiscono alla sua presenza e abbandonano una a una la loro attuale padrona. Da Londra, Eriol spiega a Sakura la situazione, ma durante lo scontro finale la card sigillata fa sparire uno a uno anche tutti gli amici di Sakura. La ragazzina è disperata, ma riesce comunque a salvare tutti e a dichiarare il suo amore a Shaoran, che ricambia. Questo secondo film di **Sakura** è sicuramente il più bello e quello fatto meglio, le animazioni sono eccezionali, tutte le scene sono girate con estrema cura e con una bella regia, e vengono portate a conclusione alcune vicende rimaste in sospeso nella serie TV. Oltre al film principale, possiamo anche assistere a una breve avventura comica di Kero-Chan e Suppy alle prese con un Takoyaki (una polpetta di polipo) che rimbalza per tutta la città e che i due si contendono. Come ho già detto, il film è molto curato e meriterebbe una versione italiana. Certo, sarebbe meglio che a Mediaset si decidessero a terminare la serie, ormai nel limbo da troppo tempo. Da vedere assolutamente, e poi nel DVD potete trovare la card che appare nel film plastificata e metallizzata! **AP**



## LE SITUAZIONI DI LUI & LEI - term - 1 1998, 100', commedia, L. 39.900, Dynamic Italia

Il primo impatto con quest'opera appena giunta in Italia, ma molto discussa in Giappone, non è stato sicuramente dei migliori... troppe scenette incollate a forza e prese pari pari dal mondo dei manga fanno sembrare questa produzione nata per l'Home Video e firmata da nomi celebri come Ikuara (**Utena**) una sorta di *Supergulp* dei miei tempi. Certo, le differenze ci sono e sono tante, ma la staticità delle immagini stride tantissimo in un'opera che dovrebbe rivolgersi a un pubblico diverso da quello dei fumetti, proponendosi appunto in parallelo alla produ-

## pixelVox

zione cartacea.

Fortunatamente, seguendo il filo della storia ci si fa l'abitudine e tutto passa in secondo piano, il fastidio iniziale si supera lasciando spazio alla storia vera e propria. Probabilmente, in Giappone è la moda del momento sdrammatizzare le storie troppo profonde, psicanalitiche o semplicemente più sfaccettate del solito, introducendo scritte, siparietti o addirittura, come in questo caso, vignette del manga originale che nella loro demenzialità contribuiscono a spostare l'attenzione dello spettatore sull'umorismo fine a se stesso, piuttosto che sui concetti espressi dalla trama, quasi a non volersi mai prendere troppo sul serio. Comunque sia, nonostante le apparenze, una trama c'è ed è anche complessa, fatta di sentimenti tanto comuni quanto diffusi come l'invidia, il voler essere sempre al centro dell'attenzione, il rancore, la vendetta e infine... non ultimo, anche l'amore. Il sentimento che nasce tra i due protagonisti è infatti il tema portante delle vicende, e se il carattere egocentrico di Yukino Miyazawa è messo in luce fin dalle primissime battute, il lato oscuro del perfetto Soichiro Arima rimane latente finché proprio l'umanità - nel senso peggiore del termine - di Yukino non lo stimola a esternare il vero se stesso... Se non altro di fronte a lei. E così i due ragazzi, quando sono insieme, possono finalmente essere se stessi senza nascondersi dietro la maschera che nel corso degli anni si sono costruiti, e in cui, senza accorgersene, sono rimasti prigionieri. **BR**



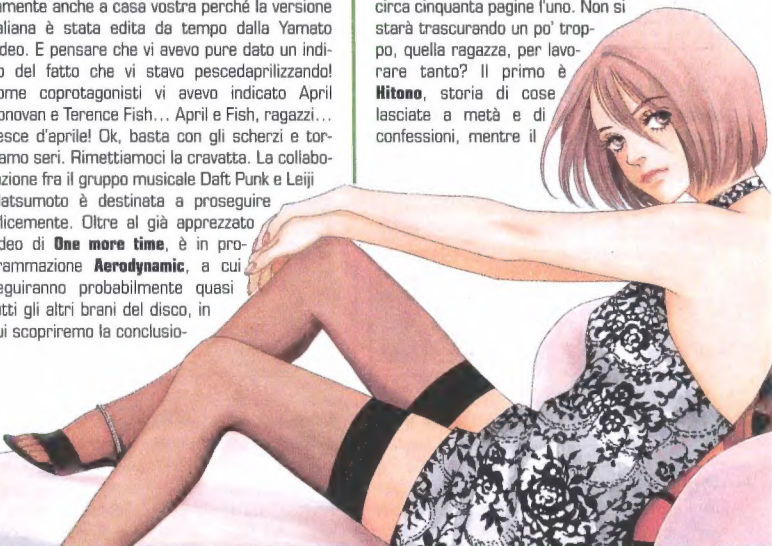




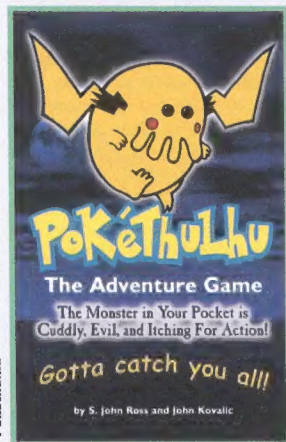
Cari pescioloni di tutt'Italia e oltre, vi giungano i miei più sentiti *cipperimerlo!* Ah ah ah! Ci siete cascati in un bel po', eh? Sto parlando del pesce d'aprile del mese scorso, quello riguardante il film di **Lady Oscar** interpretato da Julia Roberts! Lo scherzetto è stato ispirato direttamente dalla copertina (vera) della rivista

"Film TV", in cui la Pretty Woman internazionale veniva sì definita Lady Oscar, ma per via del celebre premio cinematografico hollywoodiano. Punto e basta. Il manifesto del film è stato ricavato incollando la faccetta di Julia su quella di Katrine Mc Coll, che qualche anno fa ha interpretato *veramente* un film sull'eroina di Riyoko Ikeda (in una produzione franco-nipponica, poteva essere altrimenti?) che potete vedere comodamente anche a casa vostra perché la versione italiana è stata edita da tempo dalla Yamato Video. E pensare che vi avevo pure dato un indizio del fatto che vi stavo pescedaprilizzando! Come coprotagonisti vi avevo indicato April Donovan e Terence Fish... April e Fish, ragazzi... Pesce d'aprile! Ok, basta con gli scherzi e torniamo seri. Rimettiamoci la cravatta. La collaborazione fra il gruppo musicale Daft Punk e Leiji Matsumoto è destinata a proseguire felicemente. Oltre al già apprezzato video di **One more time**, è in programmazione **Aerodynamic**, a cui seguiranno probabilmente quasi tutti gli altri brani del disco, in cui scopriremo la conclusio-

ne della misteriosa invasione aliena durante il concerto degli ominni blu. Ma bene! Io non vedo l'ora! Ok, volete un po' di notizie di corridoio, adesso? Ecco qua. Fuyumi Soryo è sempre più corteggiata (professionalmente, ci mancherebbe altro!) dalle riviste maschili. Dopo l'episodio che avete letto a gennaio su **Kappa Magazine**, infatti, la nostra Fu è apparsa ben altre due volte su "Morning", con lunghi episodi autoconclusivi da circa cinquanta pagine l'uno. Non si starà trascurando un po' troppo, quella ragazza, per lavorare tanto? Il primo è **Hitono**, storia di cose lasciate a metà e di confessioni, mentre il



## newsLetter



Pokethulhu

**Pikalovecraft** - Siete tra quelli che considerano più terrificante l'avvento di un solo Pokémon che non tutti i miti di Cthulhu in una volta? John Ross e John Kovalic hanno inventato il gioco che fa per voi: **Pokethulhu**, un card game che mischia elementi del fenomeno **Pokémon** con quelli dei libri di Lovecraft e che è in vendita negli USA da questo stesso mese. Francamente non sappiamo cosa possa uscire fuori da un matrimonio del genere. Vorrà dire che, per saperlo, consulteremo la pagina 666 del Pokéonomicon e ve lo diremo... Se sopravviveremo!

**Quinto Premio Tezuka: le nomination!** - Il quotidiano "Asahi Shinbun" ha diffuso la lista definitiva delle nomination al quinto premio culturale Osamu Tezuka. Ecco i titoli in concorso: **Inyo-Shi di Boku**, **Yumemakura** di Reiko Okano, **Gu Gu Datte Neko De Aru** di Yumiko Oshima, **Kemusho on Naka** di Kazuichi Hanawa, **Vagabond** di Takehiko Inoue, **Berserk** di Kentaro Miura, **Yajikita in deep** di Kotobuki Shiriagari, e **One Piece** di Eiichiro Oda, il quale ha ottenuto il numero più alto di voti per il secondo anno consecutivo. Il vincitore del concorso sarà annunciato a maggio. L'anno scorso aveva vinto Daijiro Morohoshi con il suo manga **Saiyu Yoen Den**, ispirato alla leggenda cinese di Son Goku.

**...e ora Kiki vola su disco** - Alcuni dettagli sul DVD del film dello studio ghibli **Kiki** previsto in uscita il prossimo 8 giugno in Giappone. Il disco avrà sia la traccia audio in giapponese, sia quella in inglese (molto probabilmente la versione Disney per il mercato americano). Anche i sottotitoli saranno disponibili in entrambe le lingue. Per ciò che riguarda gli extra, il disco conterrà anche un "dietro le quinte" di 30 minuti, uno storyboard e un

trailer di quasi 5 minuti del nuovo film Ghibli **Sen to Chihiro**, il tutto per un prezzo di 4700 yen.

**Sempre più Takada** - Kadokawa Shoten sta per dare alle stampe un nuovo artbook di **Akemi Takada** interamente dedicato alla serie **Kimagure Orange Road**. Il libro, intitolato semplicemente **Madoka**, conterrà sia i vecchi lavori che le nuove illustrazioni dell'autrice realizzate per la storica serie di Izumio Matsumoto.

**Hanno assolto Topolin!** - Anche se non è una notizia strettamente legata al mondo anime e manga, la diamo lo stesso perché è una buona notizia e può far piacere a tutti gli appassionati di fumetto e cartoni che si sentono talvolta "indagati" per le loro passioni (vedi le accuse di pedofilia per **Dragon Ball**, di violenza gratuita per **Ken il Guerriero** e di depistamento sessuale per **Sailor Moon**). La **Topolin Edizioni** comunica che il 13 marzo 2001 la Corte Suprema di Cassazione ha assolto Jorge Vacca (titolare della casa editrice) "perché il fatto non sussiste, con annullamento di rinvio in tribunale e archiviazione del caso. I...!"

L'opera in questione, **Psycho Pathia Sexualis** dell'autore spagnolo Miguel Angel Martin, è salita agli onori della cronaca quando, nell'aprile del 1995, viene sequestrata direttamente in tipografia, ancora non rilegata, con le accuse di istigazione al delitto, istigazione al suicidio, istigazione alla pedofilia, oscenità e immagini raccapriccianti. Il processo in primo grado assolve l'editore perché il fatto non sussiste, ma la Procura Generale di Brescia fa appello: nel luglio del 2000 pronuncia la sentenza, ritenendo colpevole il direttore della Topolin Edizioni. La pena è di un mese e dieci giorni di reclusione e multa, sostituibile con una multa di lire 3.000.000, oltre al pagamento di entrambi i gradi di giudizio, e confisca della pubblicazione in sequestro. La Cassazione, oggi, rivaluta uno dei casi più osceni di censura degli ultimi anni in Europa. L'editore si dichiara contento, ma è cauto: devono ancora essere affrontati altri due processi



Ki





secondo è **A strange gene**, in cui ci viene fatto gentilmente notare che molto probabilmente la realtà che crediamo di vivere non è necessariamente quella che stiamo realmente vivendo (no, *Matrix* non c'entra niente, in questo caso). Vi posso anche già dire che questa volta sono stato battuto sul tempo dai Kappagaurri, che quando mi hanno visto le rivistozze fresche di stampa fra le zampe palmate, me le hanno scippate per inserire almeno uno dei due episodi di cui sopra in uno dei prossimi **Kappa Magazine**. E bravi! E

adesso cosa leggo, io? Tra parentesi, si è concluso anche **The Last Man** di Tatsuya Egawa, con l'episodio *Last O*, benché l'abbia fatto in modo un po' sibillino... Infatti, dopo un apocalittico gran finale di nagaiana memoria, assistiamo a un breve epilogo ambientato dieci anni dopo, in cui Ai Omori e suo fratello Seigi, in un mondo da post-olocausto, trovano un ragazzino completamente nudo steso a terra, e proprio nelle ultime due pagine della storia appare il titolo **Next Man** e l'avvertimento 'continue to First 1'. A buon intenditore... E intanto, sta per essere sviluppato un progetto top secret che coinvolge proprio questa serie, ma di cui non viene ancora reso noto più di tanto... Un film d'animazione? Un videogioco? Boh! Fatto sta che ne vedremo sicuramente di cotte, ma soprattutto di crude. A proposito di nagaianità, pare che la sirena robot **Salacia** abbia fatto colpo sul pubblico nipponzolo, e che probabilmente godrà di almeno un nuovo episodio entro breve. Io, però, non vi ho detto niente, OK? E ora è giunto il momento di chiedere venia e cospargermi il capo di marmellata di prugne, perché è già da qualche mese che mi passa sotto il naso una cosa pazzesca senza che io me ne renda conto. Pensavo che lo stessero semplicemente ripubblicando, e invece si tratta della nuova serie! Signore e signori, è tornata **Pat la ragazza del baseball**, ovvero la serie avventurosa come protagonista Yuko "Pat" Mizuhara, lancia-trice fuoriclasse, che entra a far parte di una squadra maschile. Storia e disegni sono sempre del buon vecchio Shinji Mizushima, e anche il titolo è sempre lo stesso, con

missKappa



5

l'aggiunta dell'anno di edizione, ovvero **Yakyuko no Uta 2000**, sostituito in seguito dal più classico **Shin** (nuovo). Bene, e ora che ho la testa ricoperta di marmellata, posso anche presentarvi la **Miss Kappa** del mese. All'anima del Calibur! Se non mi spostavo in fretta le finivo sotto i... tak! Però, si gode una bella visuale da qui, nevero?

**Il vostro panoramiko Kappa**

con infamanti accuse, ma ringrazia per questa piccola battaglia vinta tutti quelli che negli ultimi anni hanno sostenuto la Topolin Edizioni, fra cui gente del mondo del fumetto, della cultura, dello spettacolo, associazioni, centri sociali e, soprattutto, lettori.

**Chi vuol fare da balia ad Ayanami?** - La Gainax ha annunciato il lancio dell'ennesimo videogame ispirato a **Neon Genesis Evangelion**, ma questa volta non si tratta di combattimenti. Il gioco, intitolato **Neon Genesis Evangelion - Ayanami Raising Project**, è infatti una simulazione del genere 'prezettore', e si tratta in sostanza di un genere - piuttosto popolare in Giappone - in cui si sceglie un personaggio tra quelli a disposizione e lo si fa 'crescere' educandolo e insegnandogli praticamente tutto. Il personaggio in questione, questa volta, è Rei Ayanami e il giocatore riveste i panni di un impiegato della NERV che ha in affidamento la bambina. Come crescerà dipende da lui: potrebbe diventare simpatica e spiritosa (chi, Rei?!), oppure una delinquente: alla Gainax assicurano una trentina di finali differenti e innumerevoli varianti e situazioni. Il gioco, compatibile WIN 95/98, uscirà il prossimo 18 maggio, ma se proprio volete



One Piece

averne un'anteprima, potete dare un'occhiata alla pagina ufficiale all'indirizzo

<http://www.gainax.co.jp/soft/ayanami/index.html> e dare anche un'occhiata ai relativi filmati di presentazione.

**Metropolis pronto in tavola** - Atteso da lungo tempo, il lungometraggio animato **Metropolis** è ormai quasi pronto. Basato su un manga del 1949 di **Osamu Tezuka** e realizzato da **Katsuhiro Otomo** in collaborazione con **Rin Taro**, il film ha richiesto cinque anni di lavorazione e un budget stratosferico, ma finalmente si è giunti a un risultato che verrà distribuito dalla Toho nelle sale cinematografiche nipponiche a partire da giugno. Successivamente la Sony Pictures si occuperà della sua distribuzione nel resto del mondo, quindi restiamo in attesa di vedere cosa accadrà dalle nostre parti...

**Adachi nella capsula del tempo** - Mitsuru Adachi celebra quest'anno i suoi trent'anni di attività e, per l'occasione, l'editoria giapponese lo festeggerà. Il primo evento consiste nell'uscita di un box a tiratura limitata (solo 3333 copie) intitolato **Time**

**Capsule**, che contiene il **Season's Album**, l'artbook **Love Letter** (con molte illustrazioni tratte dai suoi titoli più famosi), l'**As Scrap Book** (contenente praticamente ogni cosa che Adachi ha concepito a livello grafico e di design) e, dulcis in fundo, una speciale litografia di **Touch**. In totale sono oltre cinquecento pagine dedicate agli *adachiani* più fedeli, al prezzo di 28.800 yen. Il secondo evento è una mostra d'arte di tavole, schizzi e lavori originali che Adachi ha accumulato durante i suoi trent'anni di lavoro. La mostra è stata inaugurata lo scorso il 18 aprile all'Odakyu Museum nel quartiere di Shinjuku, a Tokyo, e rimarrà aperta fino al 6 maggio.

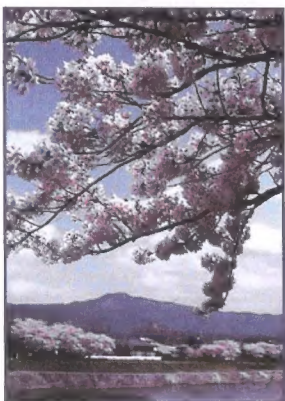


Short Program - Mitsuru Adachi

In collaborazione con  
A.D.A.M. Italia  
<http://www.adam.eu.org/it>







## Sotto i ciliegi in fiore

Aprile... Secondo me (e secondo molti altri giapponesi) è uno dei mesi più belli, in Giappone. E' la famosa stagione dei fiori di ciliegio, vero e proprio simbolo del paese, e proprio in questo periodo è nata la tradizione dell'*hana mi*, ovvero "osservare i fiori".

Si tratta di un'abitudine radicata ormai in ogni giapponese, che nel tempo è cambiata nei particolari, ma che è rimasta fondamentalmente sempre la stessa. Una volta, per esempio, gli impiegati assunti da poco in un posto di lavoro dovevano farsi carico della ricerca di un bell'albero sotto cui loro e i colleghi più anziani avrebbero festeggiato la sera stessa; il fatto è che dovevano alzarsi al mattino presto e attenderli là tutto il giorno, tenendo occupato il posto in modo che nessun altro durante la giornata potesse sistemarcisi. Usciti dal lavoro, i colleghi raggiungevano l'albero e sotto di esso tiravano tardi ubriacandosi, ballando, mangiando e cantando a squarciagola col *karaoke*. A Tokyo esiste un grande parco famoso proprio per i fiori di ciliegio, e in quel periodo dell'anno era sempre costellato di questi gruppetti. Questa tradizione aveva la capacità di mostrare un lato nascosto del carattere dei giapponesi, notoriamente molto riservati, che diventavano all'improvviso chiassosi e quasi privi di controllo.

Alcuni luoghi famosi per i ciliegi in generale non sono aperti tutto l'anno al pubblico, ma solo in occasione della fioritura. Fra questi, uno dei più famosi è il *taorinuke* ('attraversare') della zecca di Osaka. L'origine del nome deriva dalla strada che solca il tratto di terreno relativo alla zecca, completamente circondato dai ciliegi: quando i fiori sbocciano, il percorso è interamente coperto da un tunnel bianco (i fiori del ciliegio



giapponese sono di un rosa chiarissimo) di cui si può godere anche durante la notte. Alla luce delle lanterne i fiori cambiano molto il loro aspetto, assumendo un'aria misteriosa e affascinante, un po' stregata, tanto che la gente li chiama in un altro modo, *yozakura*, ovvero 'ciliegio notturno', quasi come se si trattasse di un albero diverso. Forse i fiori di ciliegio sono talmente belli da incutere una sorta di timore reverenziale nei giapponesi. Chissà... Forse l'o-



## Top of the Web



## KATY'S PROJECT: ANIME AND MANGA RELATED

<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/5416/>

<http://katsproject.cjb.net>

Questo sito è nato dall'evoluzione di progetti costruiti nell'ultimo anno, tutti dedicati naturalmente ad anime e manga. Attraverso alcuni link è possibile visitare pagine in cui trovare informazioni su di me e sul sito in generale, accedere al guest-book (sia per leggerlo, sia per firmarlo), trovare una pagina per linkare il sito, una pagina con i link di altri siti riguardanti anime e manga, una pagina con le news e infine la pagina delle varie sezioni.

Il mio obiettivo è quello di creare un sito prima di tutto interessante (pieno d'informazioni, e di tutto il materiale multimediale in mio possesso), ma anche veloce da caricare, semplice da visitare e con una buona grafica.

All'interno del sito è disponibile un'area shōjo e una shōnen. L'*Adachi's Project* è attualmente l'unico di area shōnen, e comprende una sezione intera su *Touch*, nonché il primo webbing dedicato alle opere del celebre autore. Nell'area shōjo è possibile invece visitare sezioni dedicate a *DG-Charat* (piccolo archivio di immagini), *Marmalade Boy*, *Mars*, *Sailor Moon* e *Utena*, mentre in lavorazione ci sono quelle su *Card Captor Sakura*, *Gokinjo Monogatari*, *Hime-chan no Ribon*, *Saint Tail* e *Kodomo no Omocha*. In ogni sezione è possibile trovare gallerie d'immagini, informazioni sui titoli (riassunti, recensioni...), le schede dei personaggi, informazioni sulla colonna sonora e qualche file musicale. Non mancano inoltre aree dedicate ai fan, come il *Mars fan club*, oppure pagine dedicate a 'fanart' e 'fanfiction' relative a una delle serie sopracitate, e per finire due webbing, dedicati rispettivamente



rigine di questo sta nel celebre romanzo di Motojiro Kajii intitolato **Sotto gli alberi di ciliegio** in cui ipotizzò questo: "Sotto gli alberi di ciliegio sono seppelliti dei cadaveri. E' un fatto piuttosto certo. Altrimenti non esiste nessun altro motivo per cui i fiori di ciliegio siano talmente belli. [...] I cadaveri su cui i vermi infieriscono si decompongono emanando un fetore insopportabile, ma nel frattempo rilasciano un liquido cristallino. Le radici dei ciliegi abbracciano i cadaveri alla stregua di tentacoli affamati e succhiano quel liquido. [...] Mi sembra perfino di riuscire a vedere quel liquido cristallino risalire lungo le fibre del tronco, quasi come in un sogno".

Prima di scrivere la rubrica di questo mese non mi ero mai documentata su chi avesse detto questa frase, eppure la conoscevo come molti altri. E' davvero famosissima, ma penso che pochi ne conoscano l'origine.

Comunque sia, è un dato di fatto che i giapponesi colleghino in qualche modo i fiori di ciliegio alla morte. In una poesia medievale si dice che "il fiore migliore è quello di ciliegio, l'uomo migliore è un samurai". Fra i due soggetti non c'era mai stato nessun legame, ma successivamente l'immagine del guerriero e quella del fiore iniziarono a essere associate sempre più spesso. Alla fine del periodo Edo (al tramonto del 19° secolo) i samurai che si scontravano riguardo all'apertura del Giappone all'estero (vedi **Ryūketsusho** di Ryoichi Ikegami) cominciarono a paragonare la propria vita ai fiori di ciliegio, magnifica ma estremamente delicata. In seguito, dal periodo Meiji fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale, si diffuse il detto secondo il quale "un samurai (anche nell'accezione di "soldato") doveva morire solennemente

come i fiori di ciliegio". I fiori di ciliegio sono straordinariamente belli durante il momento della fioritura, ma vivono poco e poi cadono tutti insieme, quasi come se non avessero alcun rimpianto. A quanto pare non era troppo difficile collegare l'idea della vita e della morte a questi fiori, e probabilmente il governo militare dell'epoca la sfruttava per "caricare" i militari. Fra le truppe d'attacco speciale di caccia famose per via dei *kamikaze* (letteralmente "vento divino") ce n'era una che si chiamava *Doka* (ovvero "fiori di ciliegio"), composta solo da ragazzi giovanissimi. Uno dei fatti più tristi di tutta la storia giapponese.

Mentre leggete queste righe sarò tornata di nuovo in Giappone proprio in occasione della fioritura dei ciliegi. Nonostante sia tornata da pochissimo in Italia, dopo aver trascorso il Capodanno in famiglia, sento il bisogno di vederli. E' una sensazione strana, ma dopo aver

rivisto i miei genitori un po' invecchiati, gli amici cambiati e la città trasformata mentre io non ero là, mi è venuta una gran voglia di vederli. Sarà un soggiorno breve. Forse organizzerò una festa all'ombra di un ciliegio in fiore. Poi, magari, andrò al villaggio in cui nacque mio padre, disseminato di ciliegi che lui stesso piantò assieme ai suoi amici quando era giovane. Farò un piccolo picnic sotto di essi con la mia famiglia. E' come se sentissi il bisogno di farmi avvolgere da quella specie di tempesta bianca... Quando penso al mio paese, la sua immagine nella mia mente è sempre accompagnata dai fiori di ciliegio. Forse anche per molti altri giapponesi è lo stesso.

**Keiko Ichiguchi**



te alle opere di Adachi e a **Mars** di Fuyumi Soryo.

**Katy's Project** si propone di riunire vari progetti inerenti agli anime e ai manga, tra i quali l'anime and manga universe, oppure l'anime and manga fan gallery project, ossia un archivio di "fanart" dedicato a varie serie sia shōjo sia shōnen. E' infine in cantiere un servizio di cartoline virtuali che renderò accessibile non appena troverò uno script che funzioni sul mio server account (finora i tentativi sono stati fallimentari...).

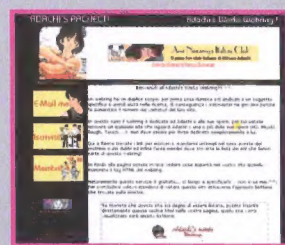
L'aggiornamento globale del sito è mensile, ma a seconda dei mesi alcune sezioni potrebbero subire piccoli ritardi.

Votate questo sito alle competizioni a cui l'ho iscritto (trovate i bottoni per farlo sulla sinistra), firmate il guest-book esprimendo liberamente il vostro parere in proposito, e mandatemi una e-mail all'indirizzo [Katy-chan@libero.it](mailto:Katy-chan@libero.it).

In fondo, anche se i complimenti fanno sempre piacere, le critiche sono spesso necessarie e molto utili per migliorare.

Main Site: **KATY'S PROJECT** Anime and Manga Related.  
<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/5416/>  
 Webmistress di: Anime & Manga Universe:  
<http://venus.spaceports.com/~katy/>

Fondatrice del Mars fan club  
<http://venus.spaceports.com/~katy/Mars/>  
 Fondatrice dell'ADACHI! works webbing  
<http://www.kaw-project.moreprofits.com/user/katy/>







dossier

8

in collaborazione con AKADOT  
a cura di Luis Reyes

# BLUE SUBMARINE NO. 6 BLUE SUBMARINE NO. 6

Blue Submarine No.6 © Gonzo 2001 All right reserved - [WWW.GONZO.CO.JP](http://WWW.GONZO.CO.JP)





Un'opera innovativa che piace a persone diverse per diverse ragioni, e, di conseguenza, lascia perplessi altri per lo stesso motivo. Senza dubbio **Blue Submarine No. 6** ha il merito di provocare una reazione generale. Sulle orme di *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, opera di svolta di Osamu Tezuka), gli anni Sessanta ci presentano manga più oscuri, come **Ao no Roku go** di Satoru Ozawa, da cui nasce proprio **Blue Submarine No. 6**. Denso di tensione politica, mostri marini ed emozionanti scontri subacquei, la creazione di Ozawa non era mai stata trasposta in una serie animata. Nessuna produzione volle rischiare di affrontare la complessità del manga, specialmente nell'ottica del ricco mercato televisivo dai gusti molto più "domestici". Più di trent'anni dopo sono proprio i giapponesi del Gonzo Studio ad avere il coraggio di realizzare una versione animata di **Ao no Roku go** utilizzando contemporaneamente raffinate tecniche di animazione classica e computerizzata. Ma più delle innovazioni tecniche di questo progetto, è da sottolineare la fedeltà alle tematiche profonde del manga, esaltate dalla qualità narrativa dello sceneggiatore Hiroshi Yamaguchi e del regista

Mahiro Maeda. Un acceso dibattito sulla qualità di **Blue Submarine No. 6** ha preso piede nel mondo degli anime: le opinioni più disparate hanno sezionato e studiato quest'opera fino nei più minuziosi aspetti tecnici. «La combinazione di tecniche 2D e 3D è orribile», protesta un fan furioso, ma un altro sostiene che «lo sforzo innovativo del progetto è davvero notevole» e che «le tecniche 2D interagiscono perfettamente con gli ambienti 3D». «La musica non segue l'azione», dice un appassionato di anime, ma un altro ribatte «la musica è stupenda» e così via. «Kino è antipatico», «La trama è debole», «Il piano studiato dal professor Zorndyke non viene spiegato», «Le scene di battaglia sono incredibili», «Hayami assomiglia a Heero di *Gundam Wing*», «La storia è profonda», «Tutto sommato devo dire che questo è uno dei migliori anime che ho visto». Opinioni di ogni genere, insomma. Gli appassionati di anime si





sono scontrati su **Blue Submarine No. 6** come non mai, perciò è riuscito dove molte altre produzioni hanno fallito, ha creato un cortocircuito nel mercato tradizionale. E ha ottenuto questo risultato pur essendo composto da soli quattro episodi, senza essere un prodotto pop come per esempio **Dragon Ball**, e senza il minimo tentativo di gratificare il pubblico con un climax in cui il bene trionfa sul male. Il successo **Blue Submarine No. 6**, per quanto relativo dal punto di vista della diffusione, ha ottenuto anche fuori dai confini giapponesi un cambiamento dell'atteggiamento comune nei confronti degli anime, considerati troppo spesso un insignificante svago per adolescenti.

**L'ottica di Maeda** Maeda ha capito subito che l'uso delle nuove tecnologie era un ottimo strumento per narrare storie più appetitanti. «È la storia di un sottomarino, per cui ho pensato che fosse

naturale dividere i due mondi che rappresenta» ha detto Maeda in un'intervista di Akadori. «Ho deciso di realizzare in 3D il mondo all'esterno del sottomarino usando la computer grafica. Le azioni dei protagonisti, invece, richiedevano più attenzione, quel tipo di attenzione che l'utilizzo dell'animazione tradizionale può dare a un personaggio. La quasi perfetta interazione fra i personaggi animati a mano con l'ambiente in computer grafica di **Blue Submarine No. 6** rappresenta un punto chiave della rivoluzione della grafica computerizzata». «Il popolo giapponese ha una grande cultura della narrazione attraverso le immagini» spiega ancora Maeda. «Quando Osamu Tezuka iniziò a occuparsi di animazione, cercava semplicemente di conferire il movimento ai personaggi dei fumetti, seguendo l'esempio di Disney. All'inizio il risultato fu disarmonico, ma imparando a utilizzare tutte le tecnologie disponibili in quel periodo, riuscì a creare qualcosa di nuovo, e così le generazioni più giovani impararono ad appassionarsi al genere. Oggi, grazie anche all'evoluzione e all'espansione del mercato dei videogiochi, si è passati a uno stile ancora più innovativo. Quando abbiamo realizzato **Blue Submarine No. 6**, il pubblico più tradizionale, formato dagli appassionati di anime di vecchia data, ha reagito male, dicendo che era troppo strano, dissonante. Le nuove generazioni, invece, essendo abituate ai nuovi sistemi d'animazione, l'hanno accettato subito». Maeda continua a spiegare che il progetto di **Blue Submarine No. 6** dimostra che gli elementi più disparati possono interagire fra di loro senza problemi: in questo caso, si sono stretti la mano fra loro il manga classico, un nuovo stile narrativo, la tecnica d'animazione tradizionale e la computer grafica dei videogiochi. «L'animazione non dovrebbe essere una forma d'arte purista, ma una combinazione di forme d'arte diverse, ognuna delle quali ha il compito di portare specifiche qualità al prodotto finale».

**Blue Submarine No. 6** fugge i dubbi dei critici sull'argomento del livello tecnico. «Questo è probabilmente il miglior anime uscito in DVD visto finora», dice un esperto di animazione della EX. «Perfino i disegni realizzati a mano sono stati colorati e corretti col computer, risultando così molto precisi e puliti. I colori piatti sono isoi come la seta, i materiali resi in computer grafica sono perfetti e le linee dei contorni sembrano tagliate da un rasoio. A un esame più accurato, alcune gradazioni di colori appaiono un po' striate, ma nell'insieme anche le gradazioni più delicate nelle scene più scure (una classica insedia in ordine MPEG) sono fresche e vivaci». Probabilmente è stata l'innovazione



ne dell'immagine, e non lo stile della narrazione, che ha dato la spinta alla distribuzione del video anche all'estero. «Stanno dando grossa entasi all'animazione» ha dichiarato Jerry Chu, coordinatore marketing della Bandai Entertainment e coproduttore della distribuzione di **Blue Submarine No. 6** in America. «Le scene d'azione, le tecniche d'animazione delle sequenze d'azione, sono la caratteristica che distingue la qualità di **Blue Submarine No. 6**. Non ci siamo concentrando molto sulla storia, ma vogliamo lanciarlo sul mercato per la sua innovazione tecnologica».

#### Rompendo gli schemi

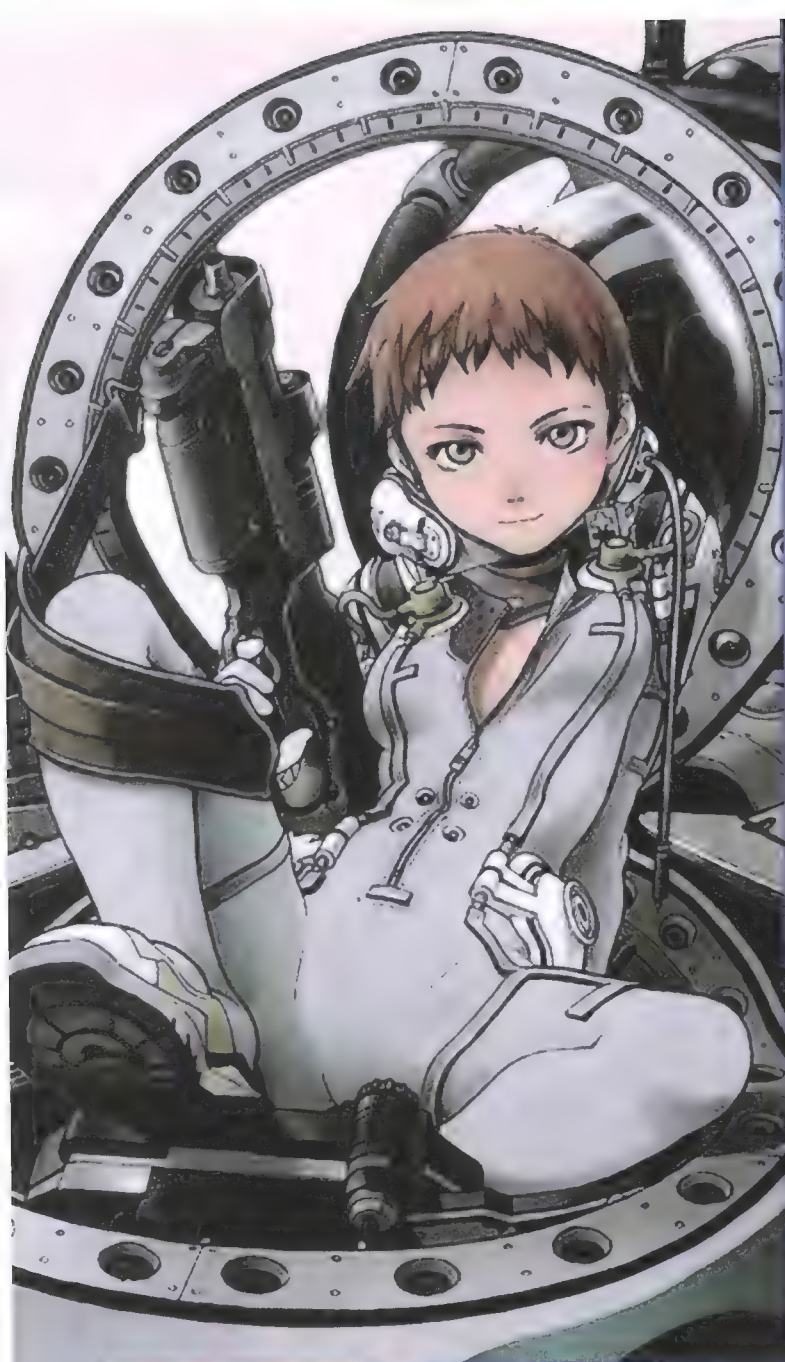
Mentre il manga creato da Ozawa nel 1960 ostentava uno stile che tracciava una netta distinzione tra le macchine della Blue Fleet e le bestie che le attaccavano, lo staff di Maeda ha cercato di accentuare le similitudini tra bestie e uomini introducendo degli elementi organici nei modelli meccanici firmati da Ikuti Yamashita e Shoji Kawamori. «Il design di **Blue Submarine No. 6** è fondamentalmente basato su Shamu, la balena killer, perciò il suo esterno ha l'aspetto di un tessuto muscolare», ricorda Maeda «e questo dà l'impressione di qualcosa di organico». Anche il veicolo d'assalto aracno-morfo creato da Zorndyke e la Nave Fantasma di Verg - fissata su un corpo vivente, dotata di branchie - suggeriscono le tematiche di questo anime.

La musica dei The Thrill, formazione jazz di sedici elementi, sottolinea le scene d'azione con furiose sequenze di fiati, e la complessità della melodia ha ispirato commenti del tipo «La musica non c'entra niente con l'immagine. Avrebbero dovuto suonare qualcosa che creasse tensione, invece che canzoni da cowboy». Di certo le scelte musicali di Maeda non sono schiave delle leggi cinematografiche. Il regista preferisce impostare temi musicali volti a dare enfasi allo stile del lavoro, piuttosto che a ispirare emozioni. «L'energia della musica fa da contrasto alle scene silenziose», commenta a questo proposito un altro spettatore.

Il gruppo giapponese The Thrill inizia la propria carriera nel 1990, e nel 1992 esce **A Million Dollar Band The Thrill** (Toshiba EMI). Il loro stile, una fusione di jazz, rock e funk, piace molto al regista di **Blue Submarine No. 6** e pertanto ha voluto coinvolgerli nella realizzazione del cartone. Questa è la prima esperienza cinematografica dei The Thrill, quindi hanno preferito seguire le idee anticonformiste di Maeda senza preconcetti, lasciandosi guidare verso inusuali sequenze musicali di fervore e malinconia. **Fra le righe** L'intreccio che sostiene la storia è stato molto criticato perché considerato troppo







confuso, noioso e senza armonia. Si tratta di un racconto ispirato all'immaginario delle avventure di mare, alla fantascienza epica che presenta la tecnologia futuribile in diretto conflitto con l'evoluzione accelerata. Esprime il messaggio che il genere umano causerà la propria distruzione, un tema ben conosciuto da chiunque abbia sempre seguito gli anime senza fermarsi solo alle serie con maggiore diffusione. La storia però non può certo essere definita banale. Seguendo il personaggio di Hayami attraverso la sua ineguagliabile apatia fino al viaggio che lo porterà a scoprire le vere intenzioni del professor Zorndyke, Maeda e Yamaguchi forzando il protagonista a una decisione morale a causa della quale qualsiasi soluzione lo trasformerà proprio in ciò che più odia al mondo. Tutto porta a un tragico finale, unico nel suo genere. Alcuni critici ritengono che la storia sia solida ma troppo corta. L'andatura della narrazione cambia bruscamente ritmo nel passaggio da film d'azione a storia dalle pesanti connotazioni filosofiche. Se l'unica colpa della storia è quella di essere troppo corta, questo non impedisce a **Blue Submarine No. 6** di trascinarci in un'avventura affascinante. Superando gli elementi di forza, il progetto ha lasciato un'impronta non solo nel circuito degli appassionati del genere anime. Sfrontato ed emozionante, la qualità del lavoro di Maeda va al di là del valore delle innovazioni tecnologiche. La forza dello spettacolo sta nel regista, Mahiro Maeda. Le scene scorrono con un ritmo coinvolgente, passando dalle sequenze più quiete alle scene d'azione attraverso a splendidi contrasti. Il design dei personaggi è intrigante e attraente e il cast è composto da una grande varietà di elementi di razze e culture diverse. Grazie al lavoro disordinato di un regista che potrà esplorare in futuro nuovi confini del mondo dell'animazione, possiamo affermare che valeva la pena di aspettare così a lungo la trasposizione animata delle visioni di Ozawa.







Il sito Akadot è stato creato per sito Akadot. Ne abbiamo estrapolato una parte per metterla in evidenza qui. A nostro avviso è interessante studiare il percorso che **Blue Submarine No. 6** ha seguito per essere distribuito in America, dove l'animazione giapponese si è diffusa in maniera piuttosto diversa rispetto all'Italia, essendo i problemi di censura televisiva regolamentati in maniera rigida. La differenza di quanto avviene da noi, dove invece ci si basa più che altro su momentanei scandali, è dove un prodotto particolare ha molta fatica ad apparire in un mercato che privilegia più che altro i titoli di grande consumo. Ecco la qua.



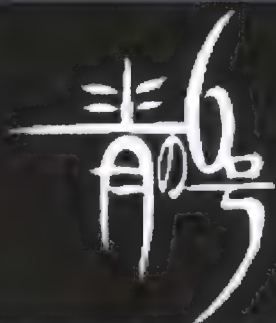
### Un sottomarino negli States

Alcuni problemi all'inizio della distribuzione nel Nord America sembravano mettere in crisi le speranze di un successo su larga scala di **Blue Submarine No. 6**. Prima di tutto, a causa del finale così profondamente filosofico e dell'immaginario dark di cui è intriso, apparentemente inadatto ai più piccoli, la Bandai progettò il lancio solo per un pubblico maturo. Successivamente optò per l'uscita di un solo episodio per ogni DVD o VHS, in modo da non indebolire troppo la vendita delle copie originali giapponesi. Comunque, dopo la distribuzione della serie completa, la programmazione di **Blue Submarine No. 6** su Cartoon Network ha catapultato l'anime se non verso il successo nazionale, almeno nei pressi delle più tradizionali luci della ribalta dell'animazione per l'home video. Malgrado fosse montato secondo gli standard di programmazione di un canale con un pubblico di ogni età, **Blue Submarine No. 6** è uscito su Cartoon Network praticamente intatto, e Blockbuster ha messo a disposizione per il noleggio tutti e quattro gli episodi per intero. **Blue Submarine No. 6** risulta così unico nel suo genere, perché è uno dei primi anime a essere progettato proprio per il mercato DVD, grazie specialmente al Dolby 5.1, agli effetti sonori e alla computer grafica. E così la Bandai ha pensato di basare la promozione di **Blue Submarine No. 6** non tanto sui contenuti della storia, bensì ha fatto leva sull'ossessione americana di avere a disposizione materiale sempre all'avanguardia. Quello che il pubblico americano ha visto, consapevole o no, è un'opera di grande professionalità, benché l'aspetto che balza prima all'occhio sia quello della purezza del suono e dell'immagine.

### AKADOT

where anime news is read

Akadot, che tiene aggiornati i fan con le notizie più fresche riguardanti il mondo degli anime, dispone di interviste con le massime vette dell'industria dell'animazione giapponese, recensioni, editoriali, giochi e tonnellate di altri divertenti e interessanti argomenti correlati. Visitate il sito all'indirizzo: <http://www.akadot.com/>





## a volte ritornano

14



Bene, dopo aver parlato del genere robotico, è ora di approfondire quello della cosiddetta *science fiction*. Anche in questo campo, moltissimi sono gli esempi giunti fino ai teleschermi italiani, tanto che di sicuro, in un'immaginaria classifica, ne occupano a pieno diritto il secondo posto. Il termine SF raggruppa al suo interno non solo le serie di stampo fantascientifico, ma anche tutte le storie fantastiche nell'accezione più allargata del termine. Così è facile trovare **Uchu Senkan Yamato** (L'incrociatore spaziale Yamato) inserito nella stessa categoria di uno **Yattaman** o di un **Devilman**.

Ma partiamo dagli albori, come siamo abituati a fare in questo dossier/rubrica a puntate, che vi anticipo già: non si conclude con questo numero, perché molti sono ancora i generi da prendere in esame, e lo faremo nei mesi futuri. Intanto eccovi la prima parte, dedicata alla opere della cosiddetta *science fiction*...



Chi non si ricorda del mitico **Fantaman** di sicuro è troppo giovane. Il titolo originale di questa serie è **Ogon Bat**: il fantasma d'oro.

Una serie decisamente minore dal punto di vista qualitativo, ma importante perché propone il primo esempio di vendicatore mascherato del Sol Levante. Creato da Takeo Nagamatsu, la serie nasce come *kamishibai*, uno spettacolo popolare analogo alla narrazione dei centastorie, in cui venivano presentati racconti d'amore ricchi di riferimenti horror legati alla tradizione. Il protagonista, un macabro supereroe, combatte il male forte del

proprio coraggio e dell'enfasi tipica del codice del samurai. La serie televisiva viene realizzata dalla Daichi Doga in 52 episodi trasmessi tra il 1967 e il 1968. La trama, assai semplice, ha per co-protagonista una bambina, Mary, la quale, decifrando un'antica iscrizione, scopre che **Ogon Bat**, il principe di Atlantide dalla maschera di teschio, si può risvegliare da un sonno secolare se qualcuno gli verserà sul petto alcune gocce d'acqua. **Ogon Bat** risorge dal sonno e salva i terrestri dagli attacchi del malvagio Dottor Zero.

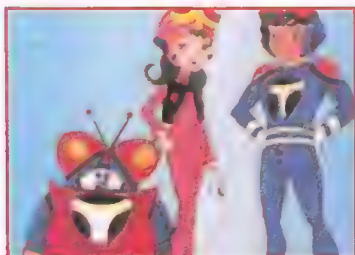


Ci spostiamo nel magico mondo degli abissi con **Umi no Triton** (Triton del mare), poco conosciuto dal pubblico italiano perché trasmesso solo su canali a bassa diffusione sul territorio italiano con il titolo



Toriton.

Tratto da un manga di Osamu Tezuka, che non ci stancheremo mai di indicare come il padre del fumetto giapponese, venne realizzato sotto forma di Anime nel lontano 1972, e successivamente dallo stesso soggetto nacque un film d'animazione per il grande schermo. I genitori del piccolo Triton muoiono nel tentativo di ribellarsi al crudele Poseidon, re degli abissi che, al comando di malvagie creature, impone la sua volontà agli abitanti del mare. Il giovane protagonista raccoglie la loro difficile eredità aiutato da Lukar, una femmina di delfino dalle grandi capacità, e da Pipi, una giovane sirena.



Strizzando l'occhio all'umorismo, nasce un connubio destinato ad avere grande successo non solo in Giappone: la fantascienza demenziale che trova il suo massimo rappresentante in **Time Bokan**, in Italia meglio noto come *Time Machine*. Il cartoon, ideato dalla prolifica mente di Tatsuo Yoshida, è il primo capitolo di una lunga saga, quella delle 'macchine del tempo', che prelude ad altre otto serie analoghe molto apprezzate sia dal pubblico giapponese sia da quello italiano. In queste serie i veri protagonisti sono 'i nemici', uno strampalato trio costituito da una conturbante bionda e dai due goffi collaboratori, uno smilzo e uno tracagnotto. Sebbene alcuni tratti somatici



cambiano nel corso delle serie e i nomi vengano sostituiti, i tre cattivoni di turno sono dichiaratamente sempre gli stessi e i buffi mezzi meccanici usati nelle loro scorribande prendono spunto dagli oggetti più disparati. Nate chiaramente come richiamo parodistico ai serial robotici, le 'macchine del tempo' prendono via via una dimensione propria, riuscendo a divenire un genere a sé stante con schemi e parametri peculiari, che arriverà addirittura a parodiare se stesso. Solo due delle otto serie possono però vantare natali fumettistici: il capostipite, appunto **Time Bokan**, trasmesso in Giappone fra il 1975 e il 1976 in 65 episodi, e **Time Bokan series Yattaman** (da noi in Italia solo *Yattaman*), trasmesso dal 1977 al 1979 in 108 episodi. Nel primo i protagonisti della storia sono Junko e Tamnpei. I due devono trovare il

nonno della ragazza, inventore della celebre macchina del tempo che, partito in cerca di nuove scoperte attraverso i secoli, si era perso in un imprecisato periodo storico. Al ritrovamento del dottore è interessato anche uno strambo trio, composto da una procace ragazza di nome Madame Margot e da due sciocchi quanto inesperti attendenti, Birba e Sgrinfia, intenzionato a farsi indicare il luogo in cui sono nascosti i favolosi 'dinamanti' che danno a chi li possiede una ricchezza inestimabile. Nota curiosa è che questo trio appare in tutte le serie con i tratti somatici a volte un po' alterati e con i nomi cambiati, ma comunque riconoscibilissimo. Il finale, come costantemente accade in questo genere di serie, è banalissimo: il professore, persosi ai giorni nostri, si trova a due passi dai protagonisti.

In **Time bokan series Yattaman**, gli stereotipi permangono e i nemici sono sempre in tre: Tonzuro, Boyakki e Miss Doronjo, che si pone come loro capo. I protagonisti della storia, Aichan e Ganchan, lottano per ostacolare i piani malvagi del trio, scendendo in battaglia con buffi robot zoomorfi in grado di produrre la distruzione dei robot nemici tramite piccoli automi meccanici. Lo scopo dei loro viaggi, questa volta, è il recupero della pietra Dokurostone, divisa in cinque parti sparse in varie epoche storiche che apparentemente nascondono il segreto di un misterioso tesoro, ma in realtà formano la testa di un extraterrestre, Dokurobei. Quest'ultimo, una volta raggiunto il suo scopo, grazie allo sfortunato trio riparte alla volta del suo pianeta natale, lasciando i protagonisti con un palmo di naso.

Grazie alla lunga saga delle macchine del tempo, la Tatsunoko, casa produttrice della serie, si guadagnò notevole fama in patria, una fama che si consolidò ulteriormente grazie alla fortunata serie **Kagaku ninjatai Gatchaman** trasmessa in Giappone tra il 1972 e il 1974 in 105 episodi. Fu apprezzata anche in Italia con il titolo *La battaglia dei pianeti*, nonostante il



pessimo adattamento acquistato dalla televisione americana, un adattamento che sottolinea quanto le commissioni censorie americane siano persino più rigide delle nostre. Dopo il passaggio attraverso il severo e rigoro-



so visto statunitense, la storia risulta filtrata e appiattita e le modifiche apportate, che non riguardano solo il cambiamento dei dialoghi e l'eliminazione delle parti violente, mutano l'intero senso dell'opera. Circa un terzo del metraggio viene infatti rifatto e montato insieme ad alcune sequenze originali, secondo una nuova sceneggiatura scritta da Jameson Brewer. La nuova serie, che rappresenta lo spirito nazionalista americano nella sua frustrante totalità, oltre a segnare la nascita di personaggi dalla pessima caratterizzazione - primo fra tutti il piccolo robot 7 Zark 7 -, offre un orrendo accostamento di due stili totalmente differenti, nonostante si sia tentato d'imitare il tratto giapponese. Le scene di battaglia, non adatte a un pubblico made in USA, vengono ambientate in altri pianeti o totalmente eliminate, e comunque il tema della morte non viene mai affrontato per paura di creare panico fra i telespettatori. In Italia abbiamo avuto almeno la fortuna di vedere anche le due successive serie; in questo modo è stato possibile giudicare obiettivamente la validità

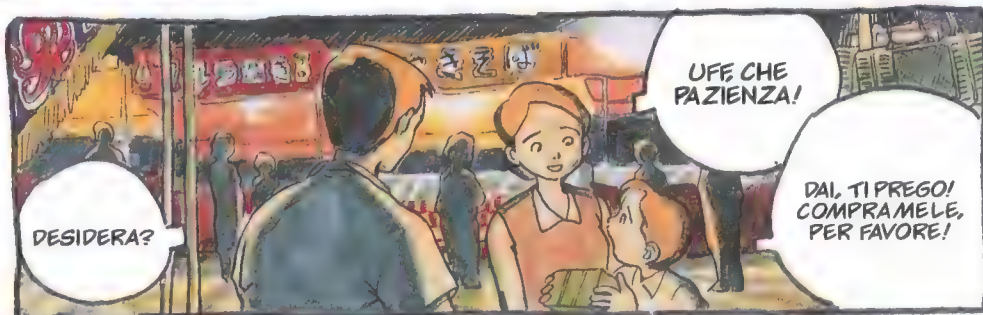
degli interventi apportati ai danni dell'edizione originale.

Ken l'aquila, Joe il condor, Jun il cigno, Jinpei la rondine e Ryo il gufo formano la pattuglia spaziale Gatchaman, e a bordo dell'astronave God Phoenix combattono gli invasori Galactors. La loro avventura, ideata da Tatsuo Yoshida, avranno un seguito in altre due serie del 1978 (52 episodi) e del 1979 (48 episodi) e in un film per il grande schermo. Il disegno è di Ippei Kuri e la regia di Hiroshi Sasagawa. Ancora una volta, la casa di produzione Tatsunoko è l'artefice di un nuovo successo. La figura del supereroe con tanto di doppia identità che ha fatto la storia dei comics americani in tutto il mondo viene infine presentata in **Hurricane Polymer** sotto una nuova luce, che contribuisce a non farlo scendere nel *déjà-vu*. Takeshi, il vero nome del protagonista, deve infatti la propria super potenza a un casco che agisce ricoprendo il suo corpo di una particolare struttura. La vera innovazione, però, è la capacità dell'armatura di trasformarsi in potenti veicoli terrestri, aerei e marini, dando così la possibilità a Polymer di lottare contro i sicari mandati contro di lui. La serie a cartoni animati, conosciuta nei nostri lidi come *Hurricane Polimar*, esce in Giappone a cavallo tra il 1974 e il 1975 e si compone di soli 26 episodi. Già all'apice della carriera, Tatsuo Yoshida è qui coinvolto sia in veste di autore sia nel ruolo character designer. **BR**

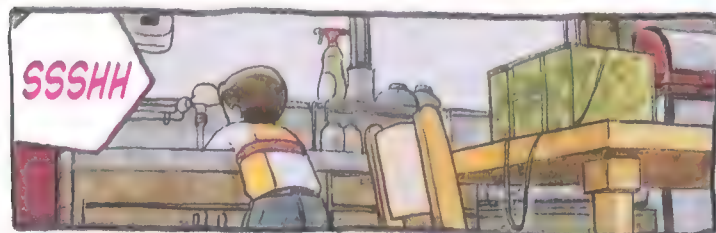
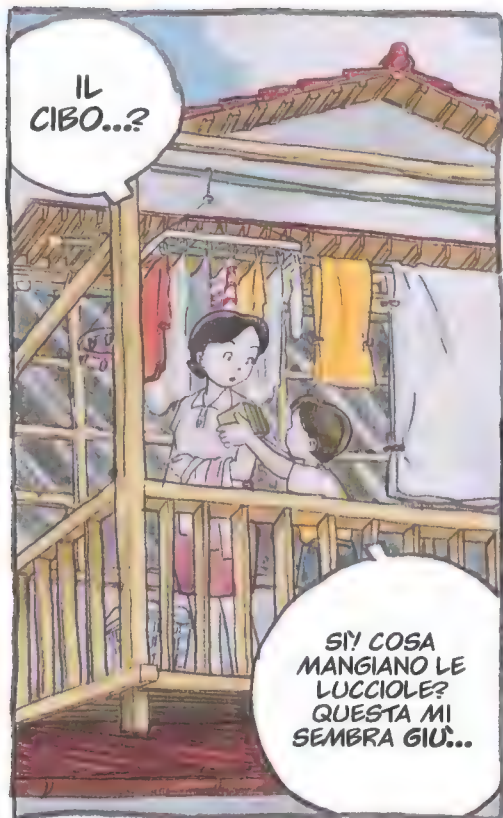




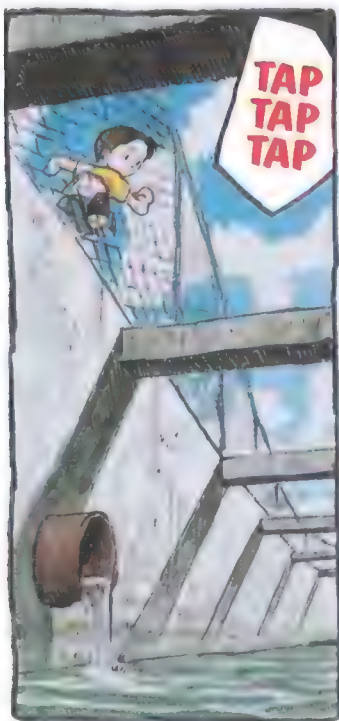
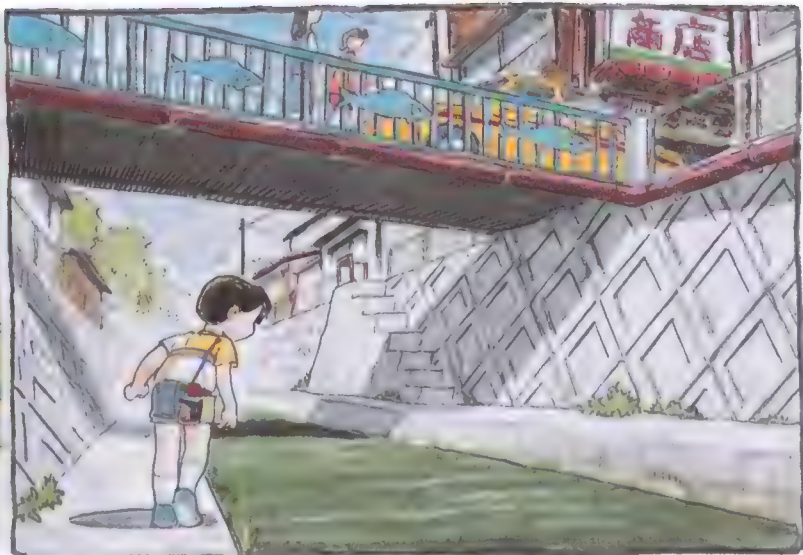
HIROSHI YAMAZAKI  
**CHE MERAVIGLIA!**  
IL CIBO DELLE LUCCIOLE



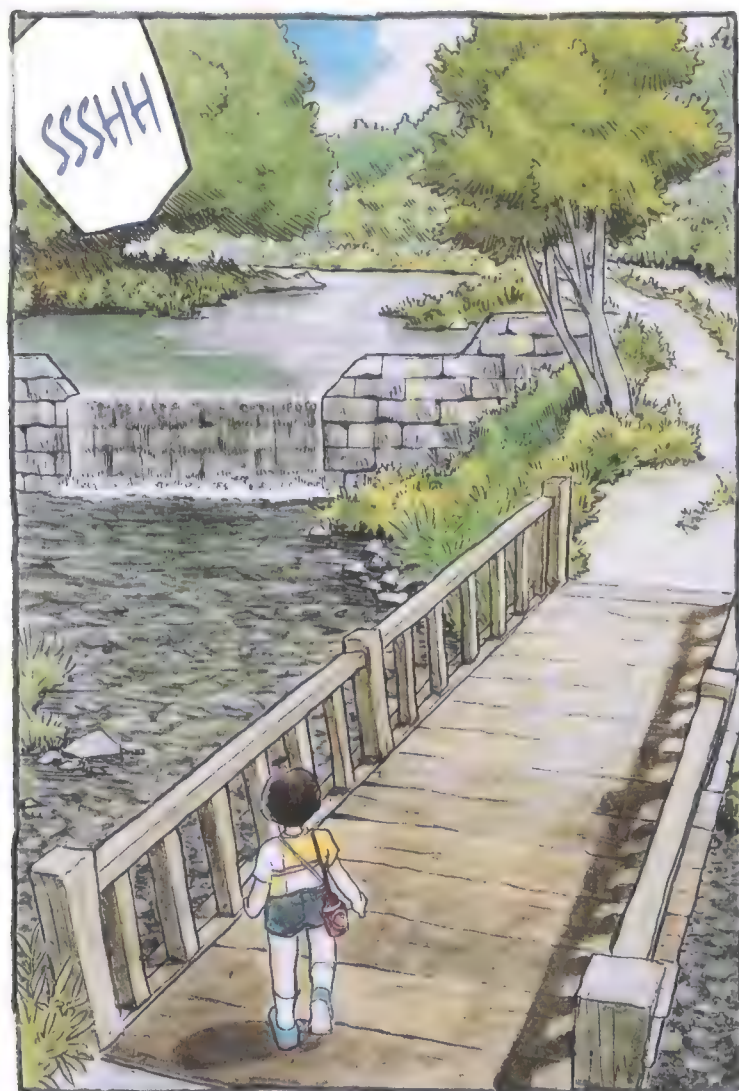
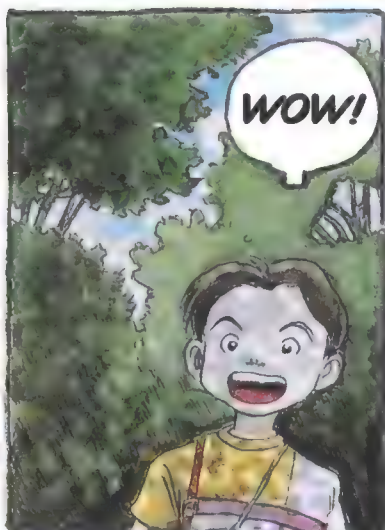
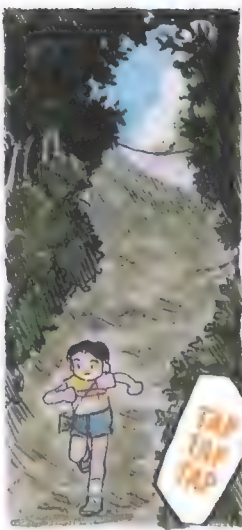
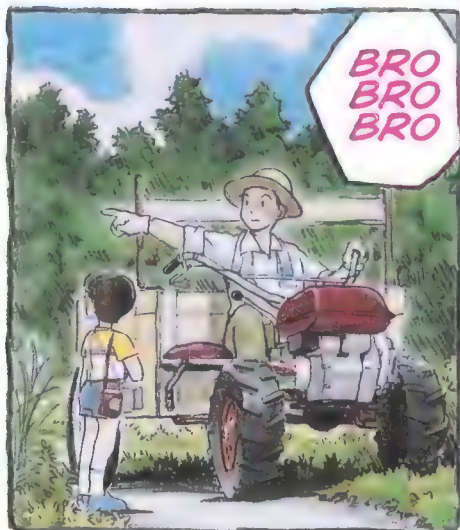




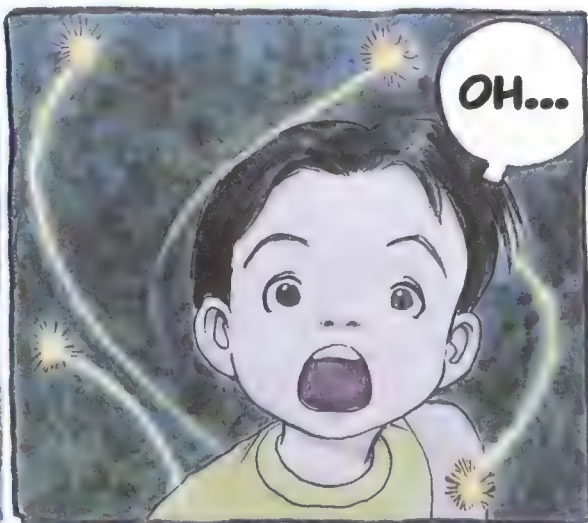
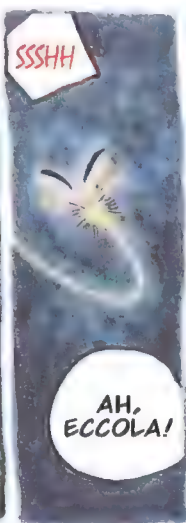
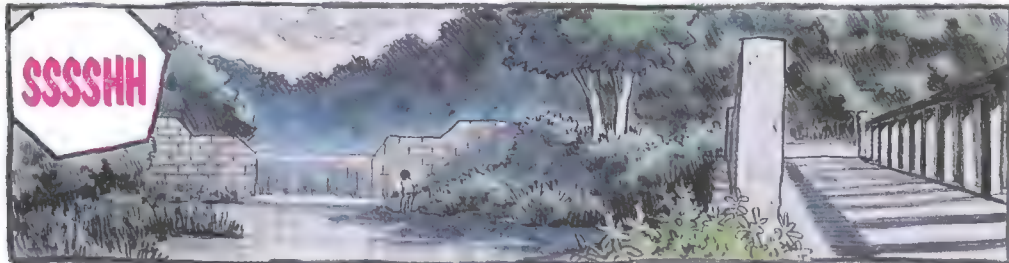
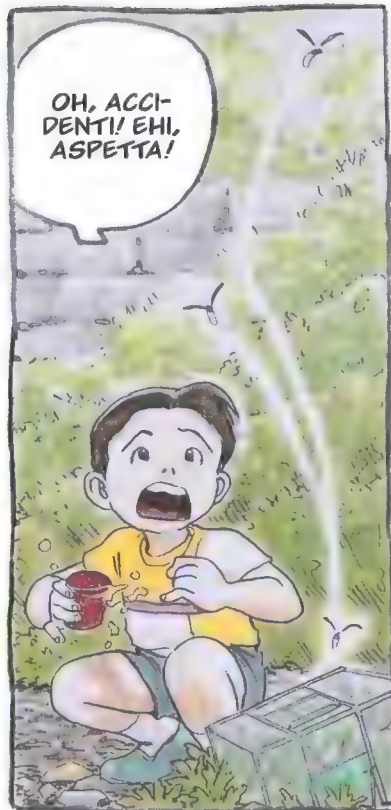
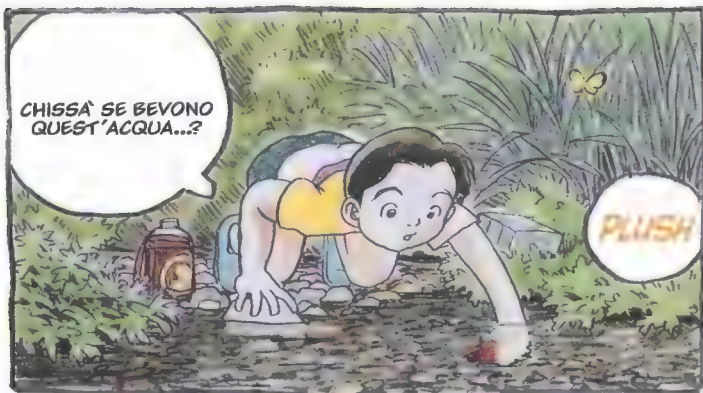














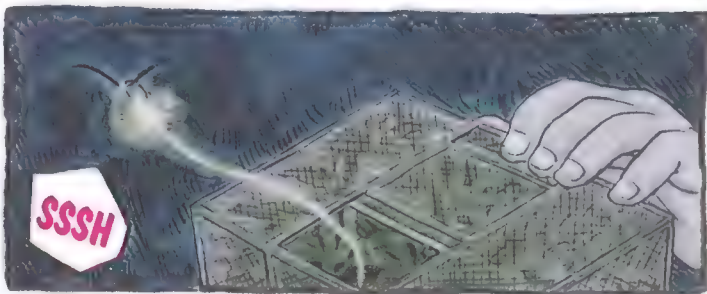




A dark, atmospheric illustration of a city at night. In the foreground, a stone bridge or walkway leads from the bottom left towards the center. The background is filled with a dense forest of trees, many of which are illuminated by a soft, yellowish glow. Numerous fireflies are depicted as small, glowing yellow spheres with long, thin, wavy lines trailing behind them, suggesting they are flying through the air. A large, prominent firefly with a red body and black wings is shown in the upper center, emitting a bright, starburst-like glow. The overall mood is magical and serene.

**CHE MERA-  
VIGLIA... CE NE  
SONO TANTISSI-  
ME! DEV'ESSERE  
LA CITTA' DELLE  
LUCCIOLE...**



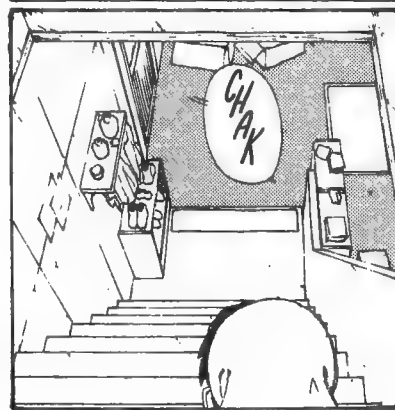




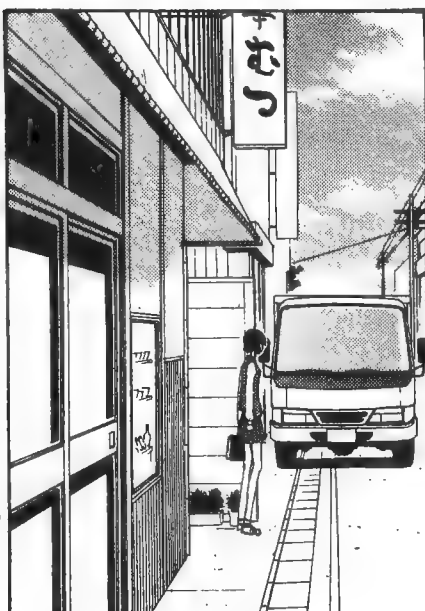
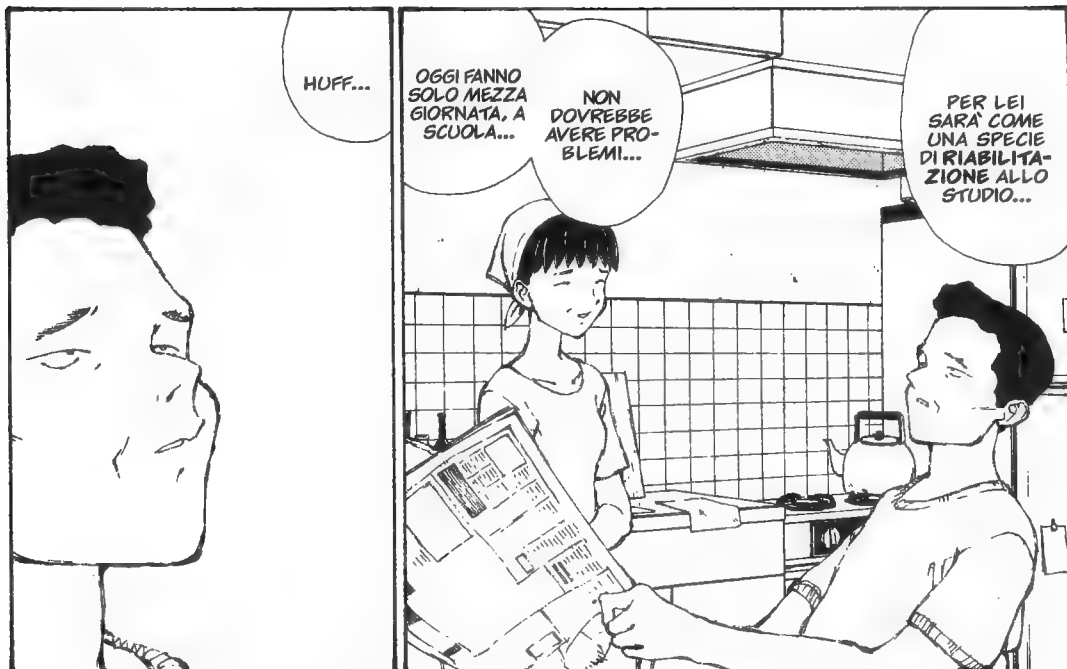
Mohiro Kito  
**NARUTARU**  
LA PRIMA COSA DA FARE















COME...

...COME SI  
COMPORTERA'  
SHIINA?

HIGASHI  
FUJI...

LE HO TELE-  
FONATO... NON  
CI SARA' ALCUN  
PROBLEMA!

NO...



NON ANDRA'  
DA SOLA...

...A  
HIGASHI  
FUJI...

KOMORI...

LA CASA DI  
KOMORI...

CHE FOSSE  
D'AVVERO UNA  
TRAPPOLA?

IO...

FORSE E' ME-  
GLIO CERCARE  
DI TENERSENE  
ALLA LARGA  
IL PIU' POS-  
SIBILE...

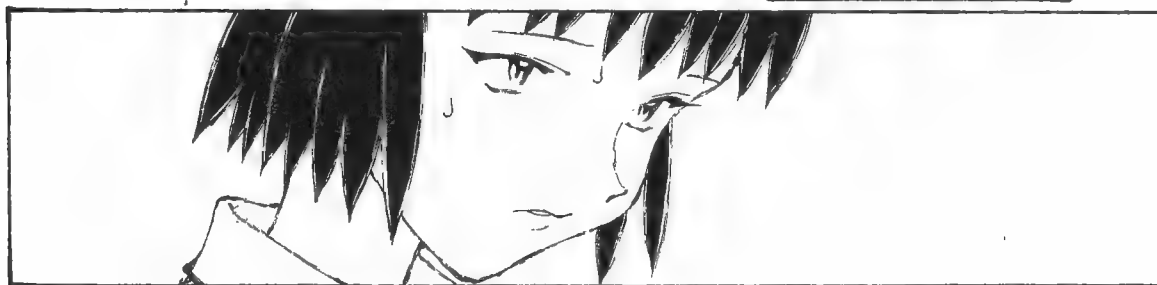
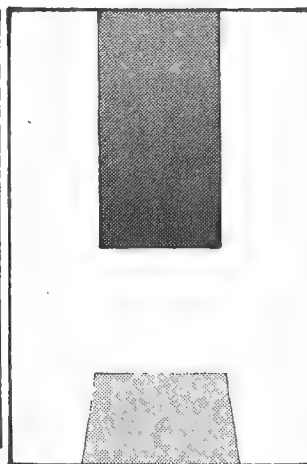
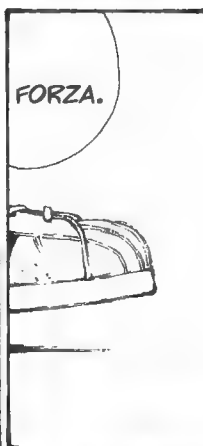
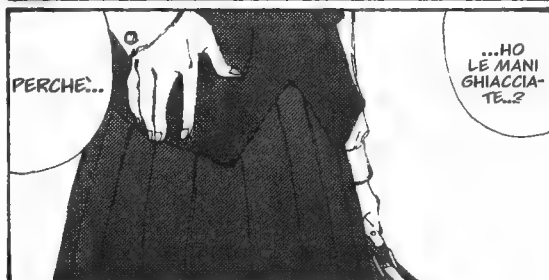






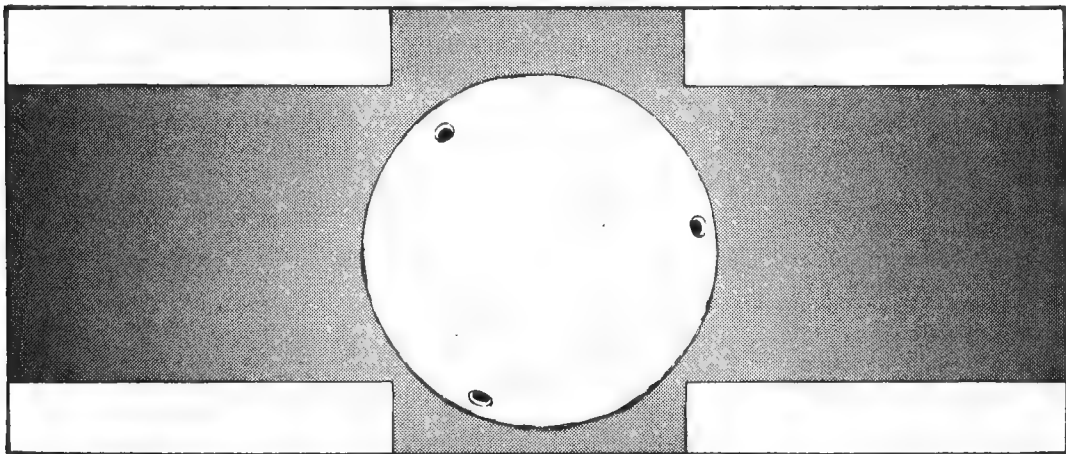




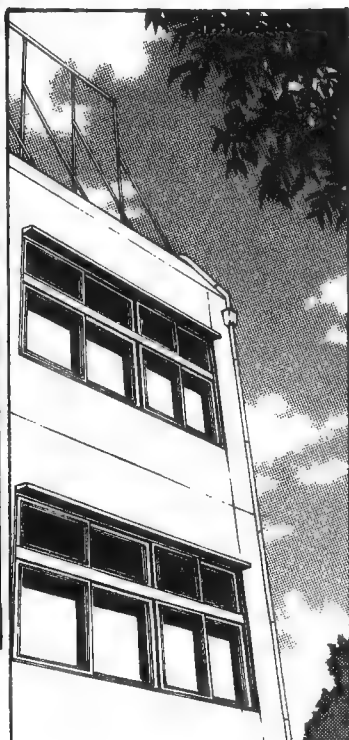


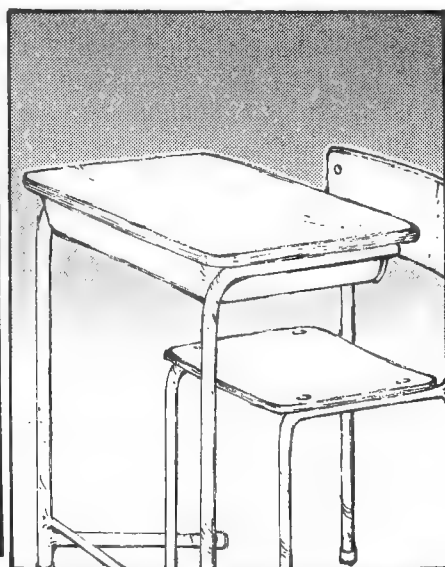




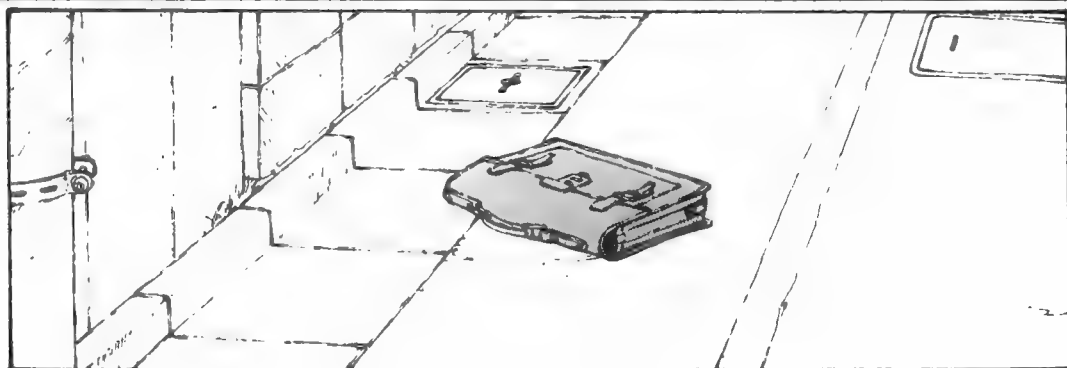
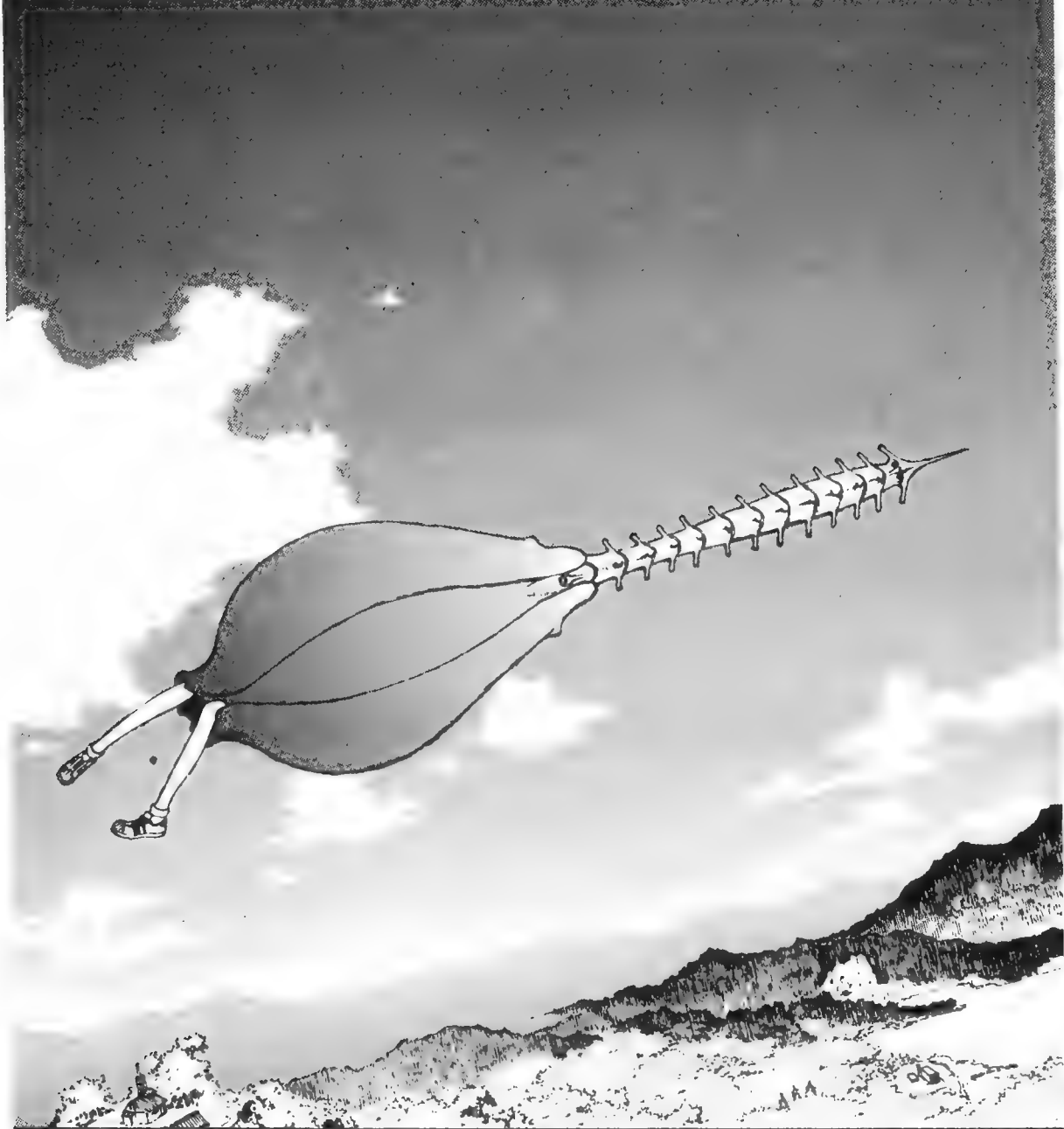


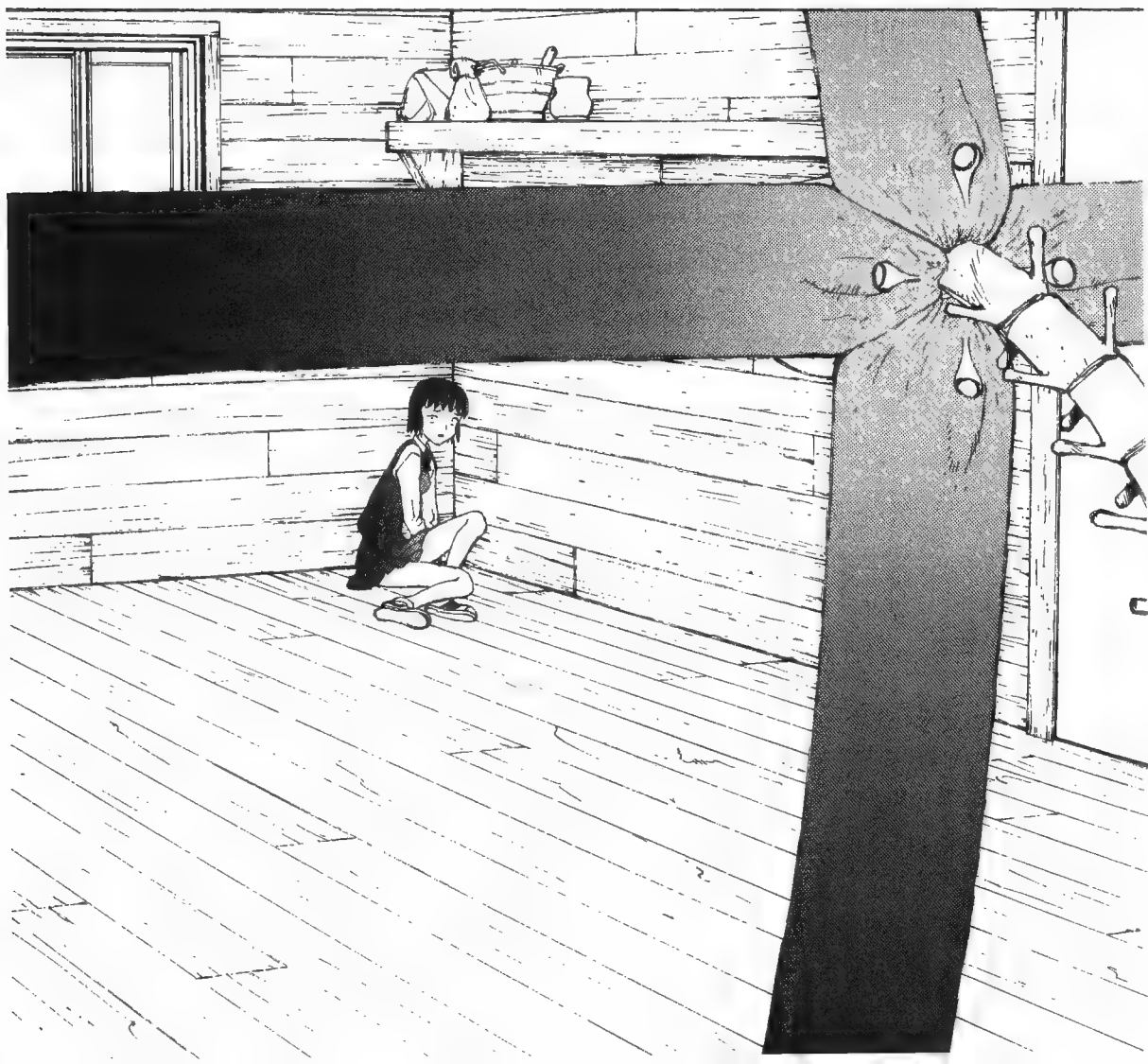
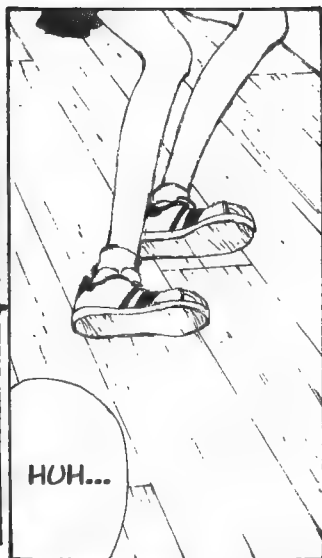
...COSA?



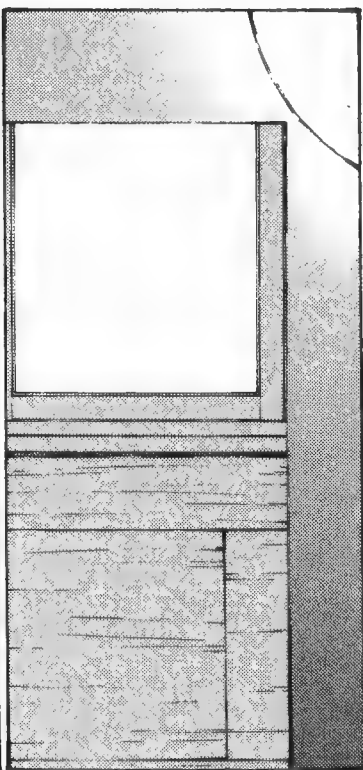
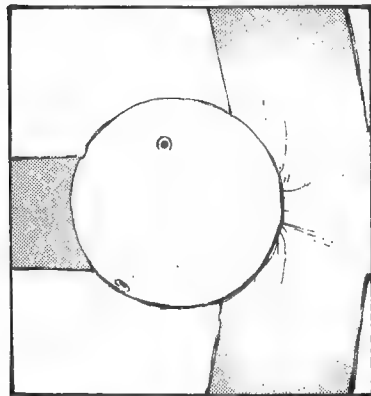


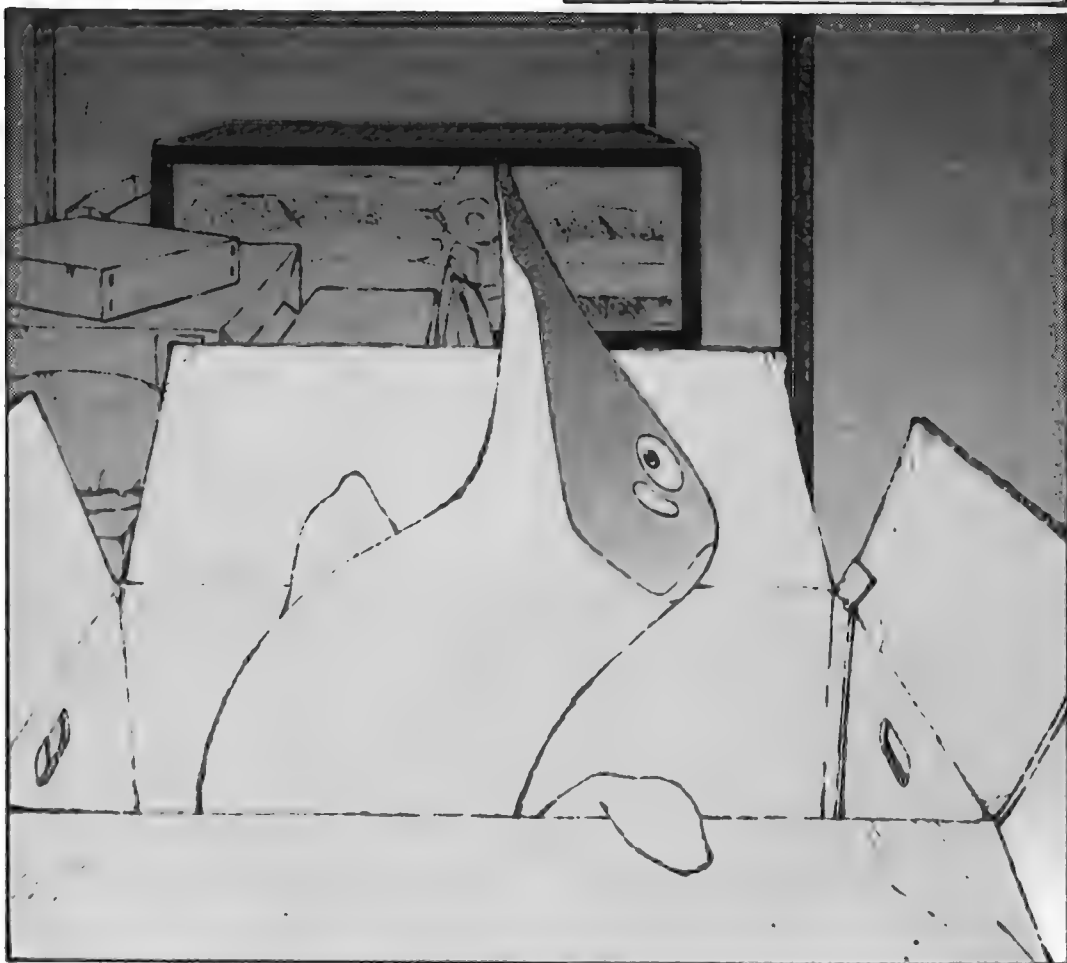
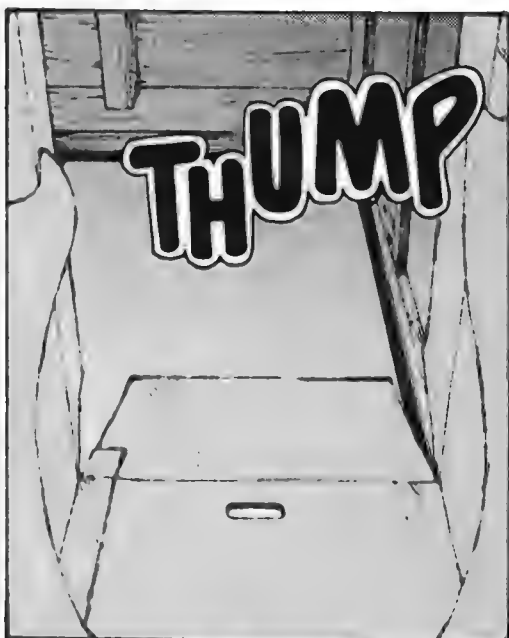
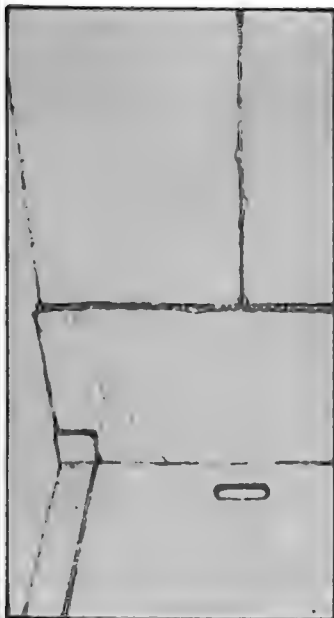




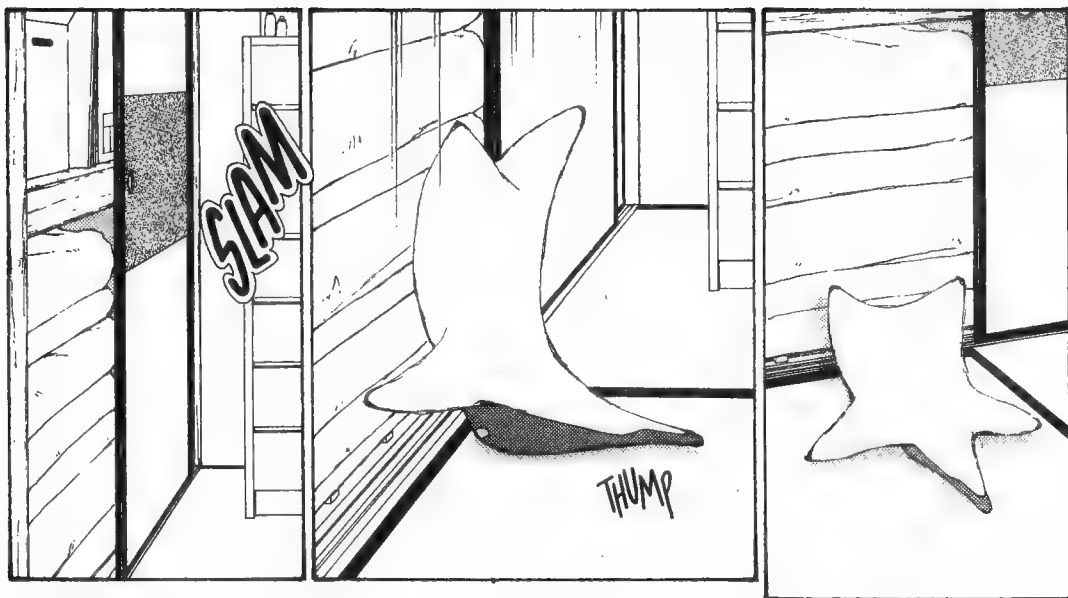


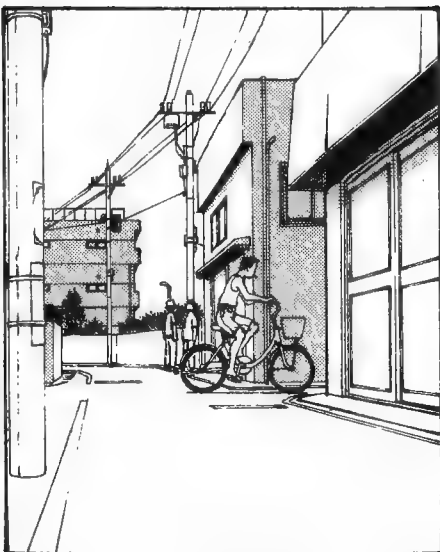
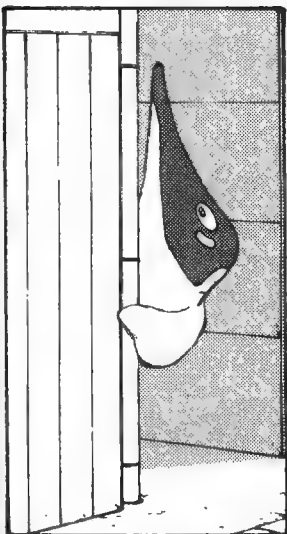




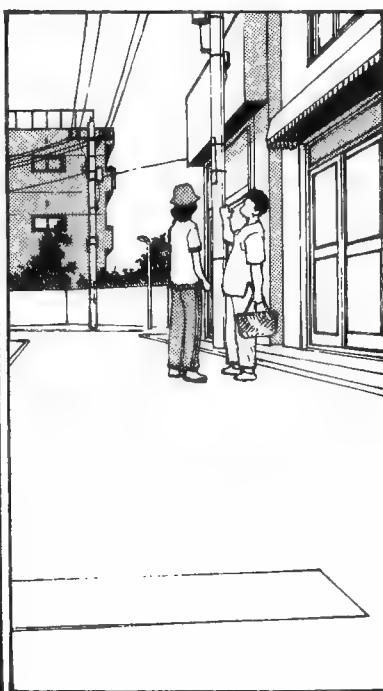
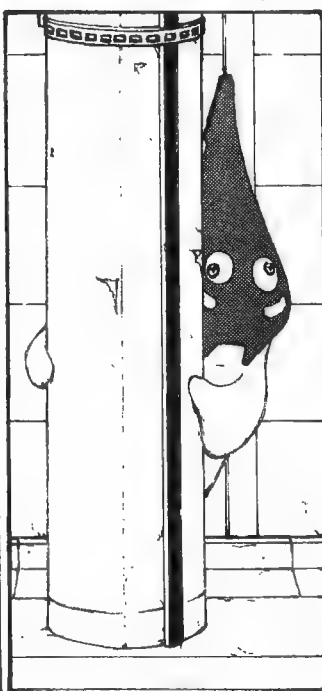
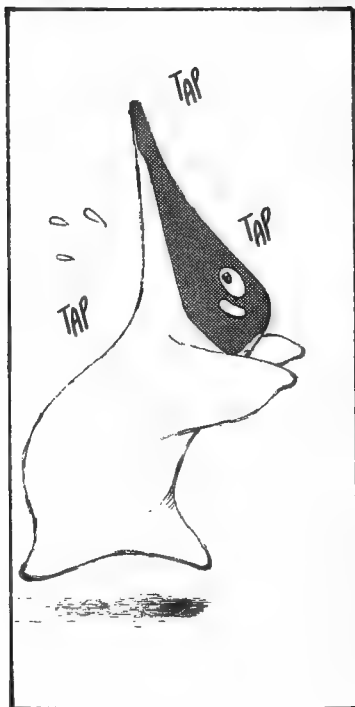




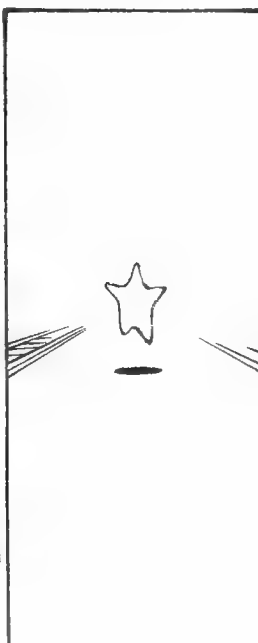
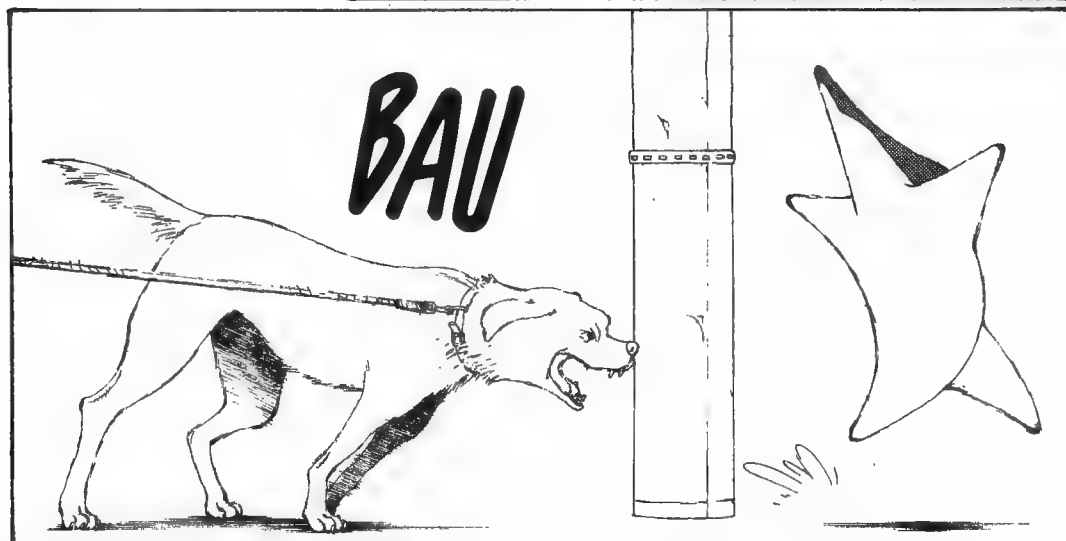
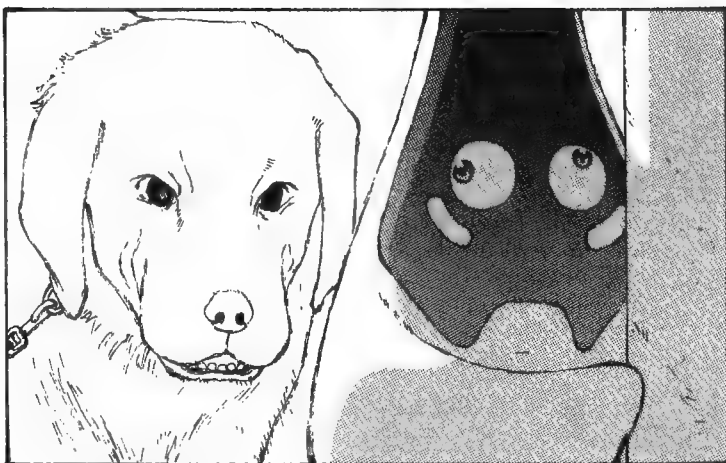


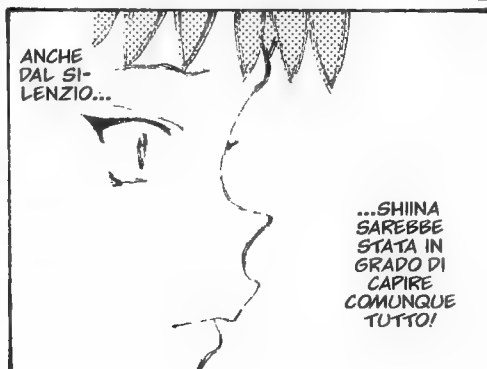
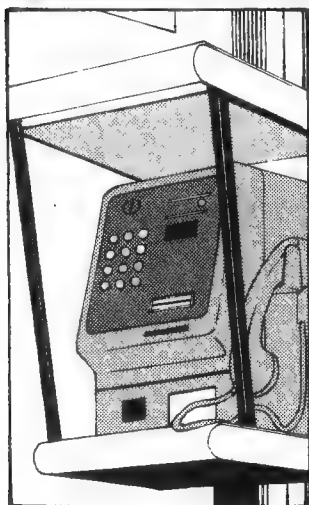
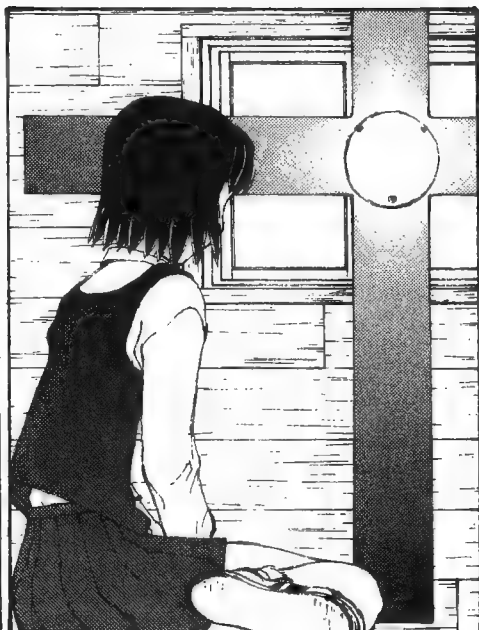


DEVO FARLO  
ANDARE... A  
CHIAMARE  
SHIINA...

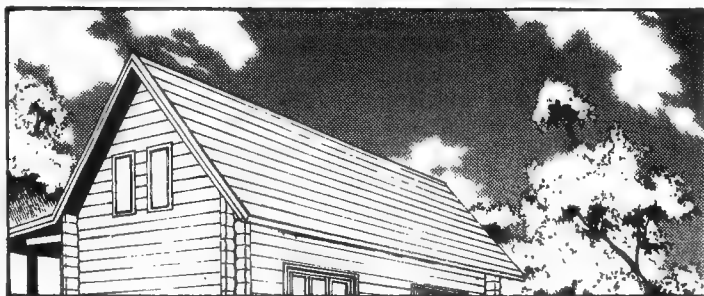
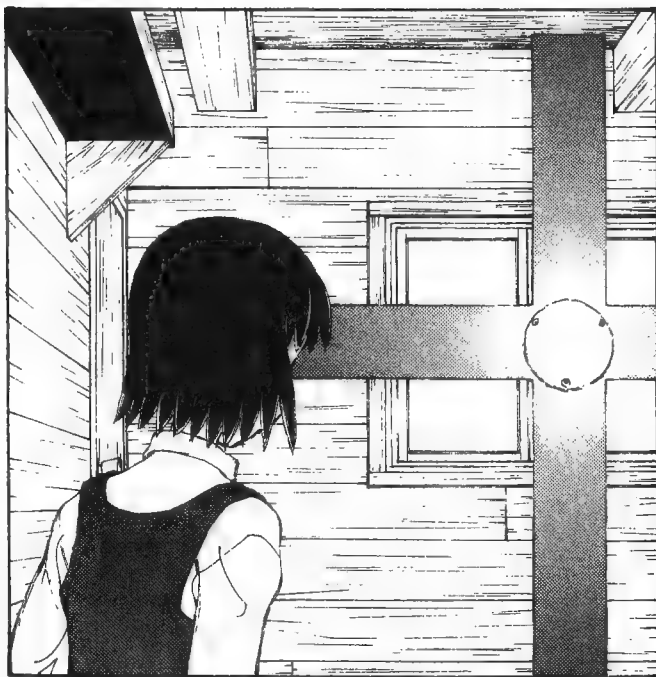


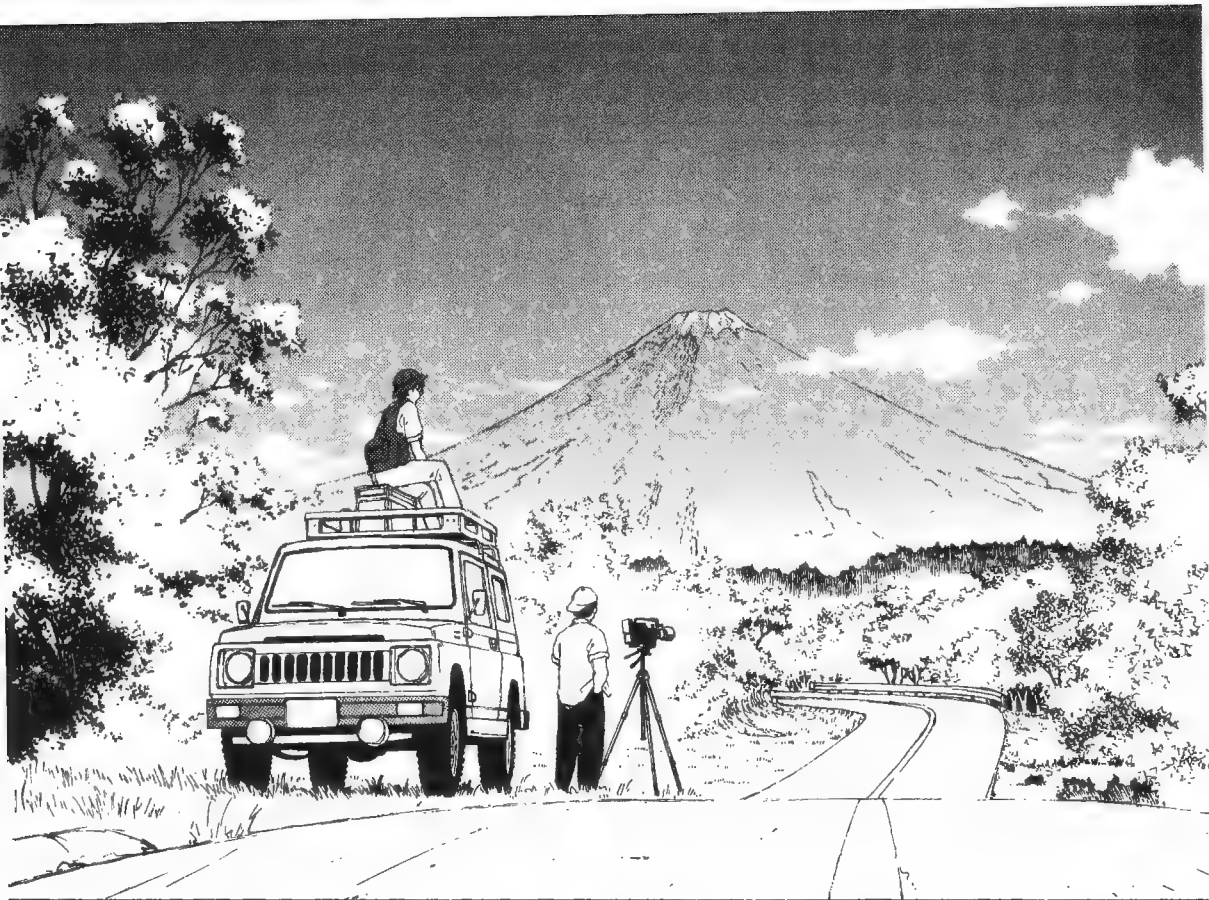












VOI DITE  
CHE QUELLA  
NOTIZIA SIA  
VERA?

HO GUARDATO IL  
VIDEO FINO ALLA  
NAUSEA, E POSSO  
ASSICURARTI CHE  
QUELL'AFFARE NON  
AVEVA NULLA CHE  
ASSOMIGLIASSE  
A DELLE ALI!



UN AEREO DA  
RICOGNIZIONE  
SENZA PILOTA  
IN PROPORZIONE  
DOVREBBE AVE-  
RE UN'APERTURA  
ALARE MOLTO PIU'  
AMPIA DI UNO  
NORMALE, NO?

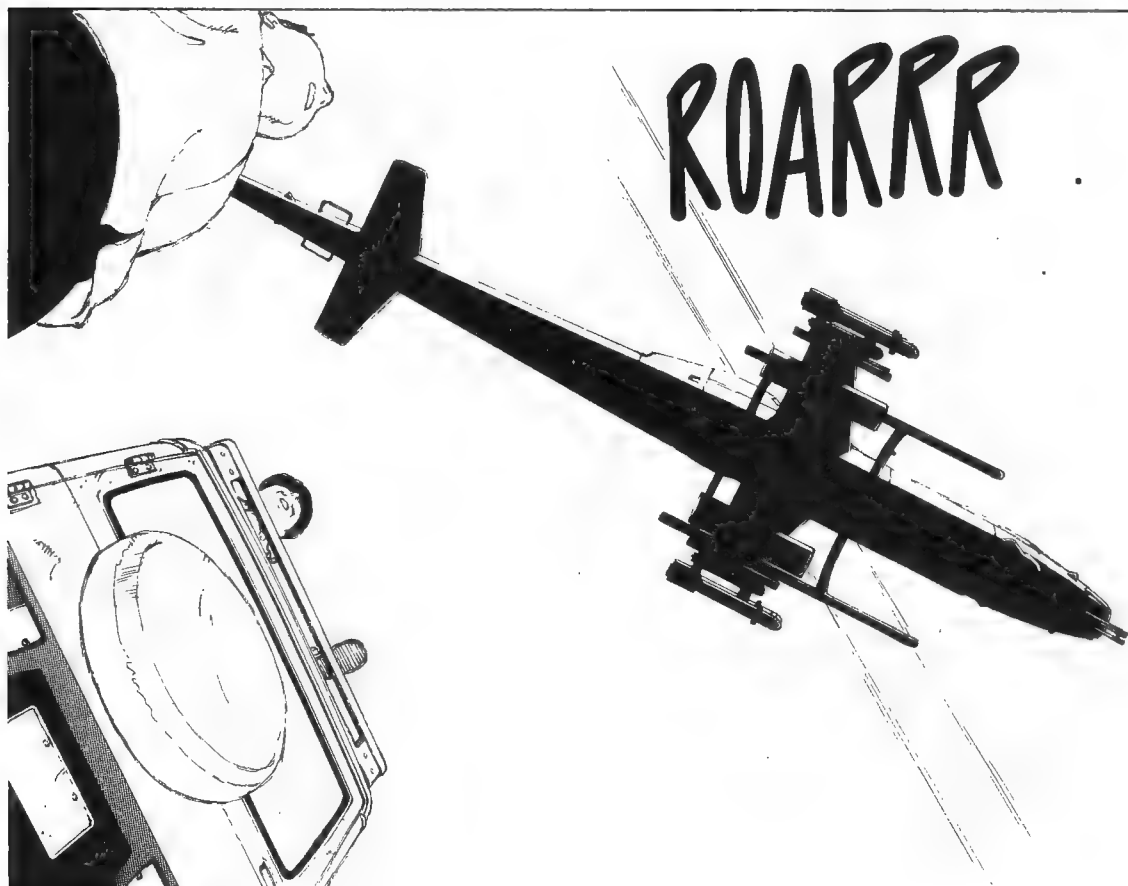
DUBITO  
CHE IN QUEL  
MODO NON  
POSSA ANDARE  
IN STALLO...

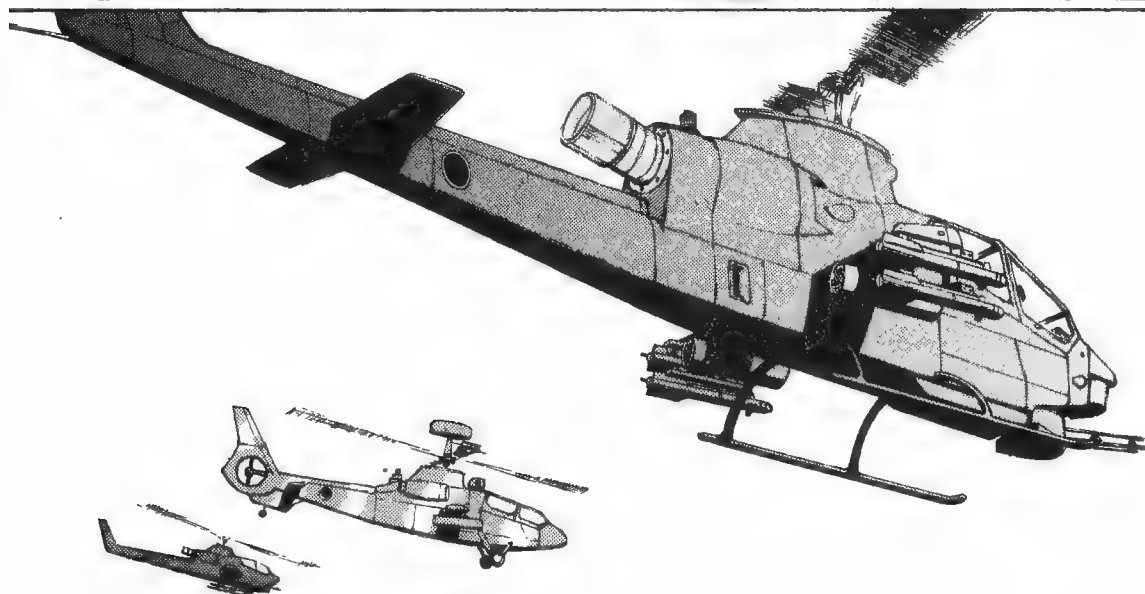


ULTIMAMENTE  
C'E' QUALCOSA DI  
STRANO NEI MOVI-  
MENTI DEL CORPO  
D'AUTODIFESA...

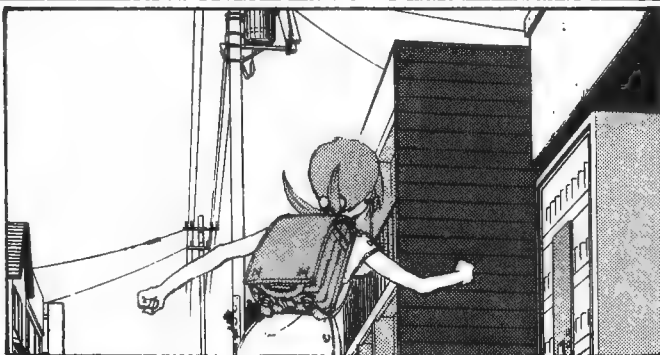
UH?!



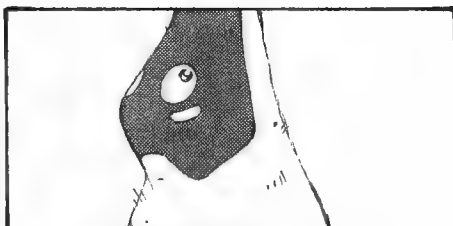








**...TE-  
STA...?!**



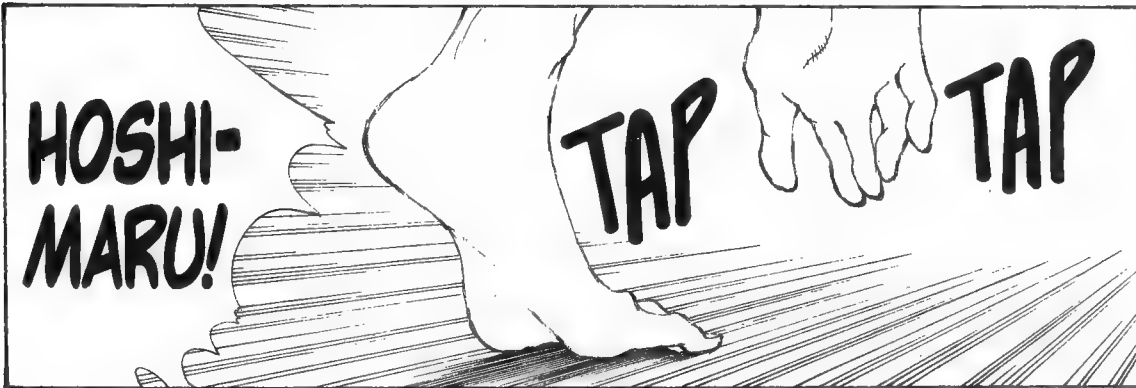
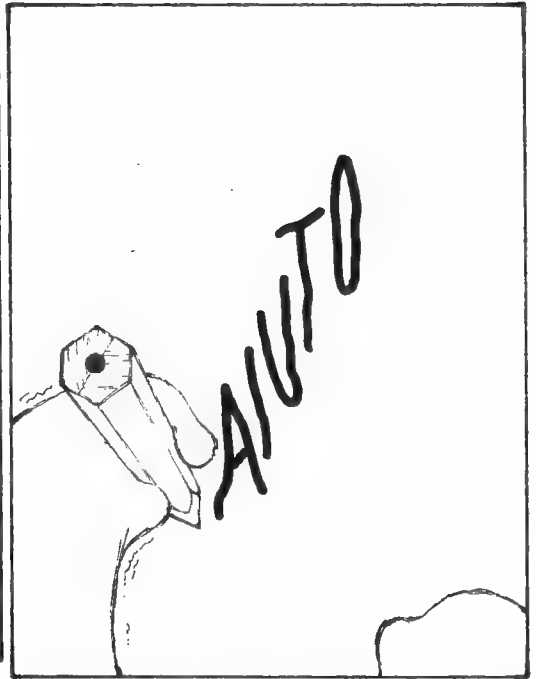
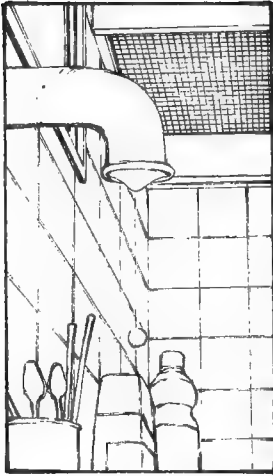
**EHI...**

**EN  
SOPH?**

**CHE CI  
FAI QUI?**

**E' SUCCESSO  
QUALCOSA AD  
AKIRA?!**





SWISSSSH







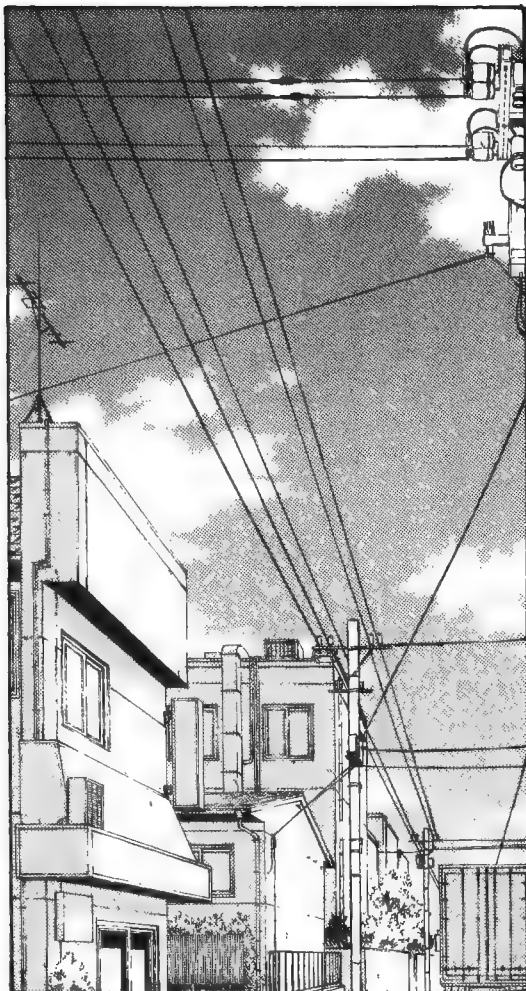




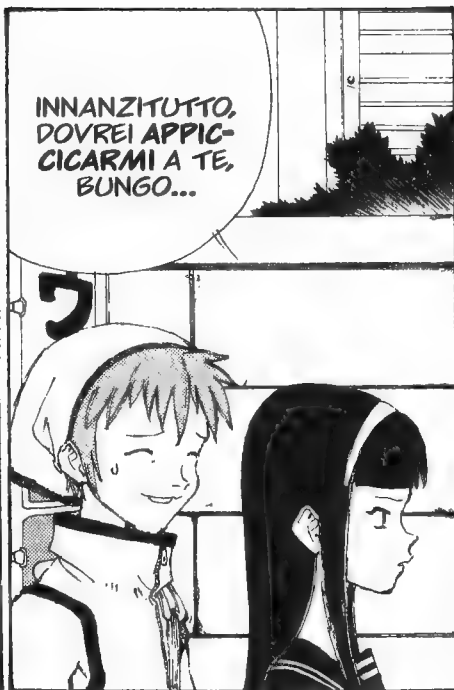
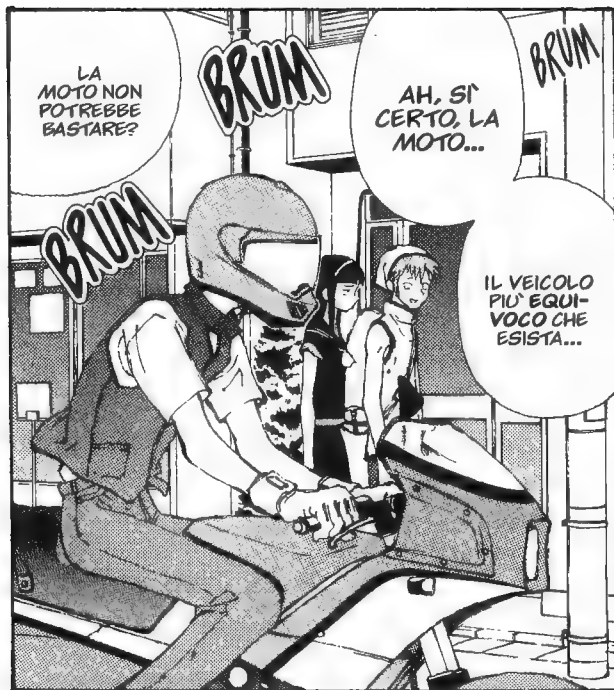


Mohiro Kito  
**NARUTARU**  
FIORI PER CHI LOTTA,  
FIORI PER CHI MUORE



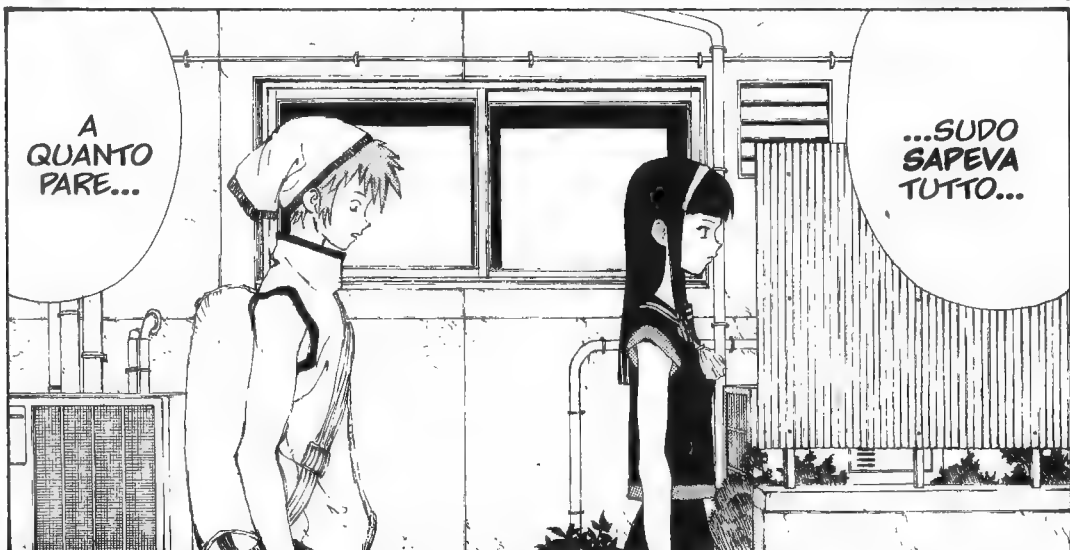






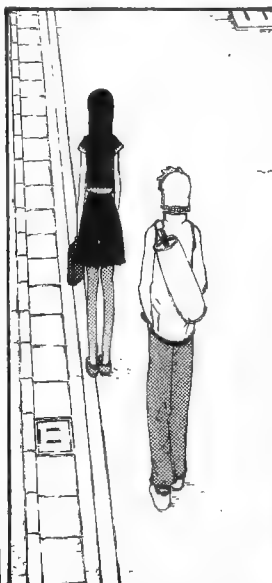


SENTI...  
A PROPOSITO  
DELLA MADRE  
DI KOMORI...



A  
QUANTO  
PARE...

...SUDO  
SAPEVA  
TUTTO...



E  
ALLORA?

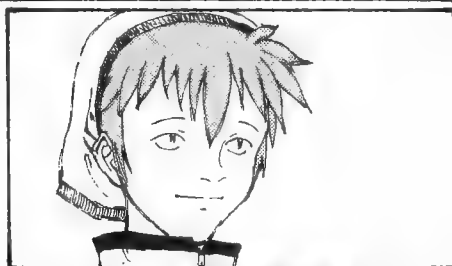


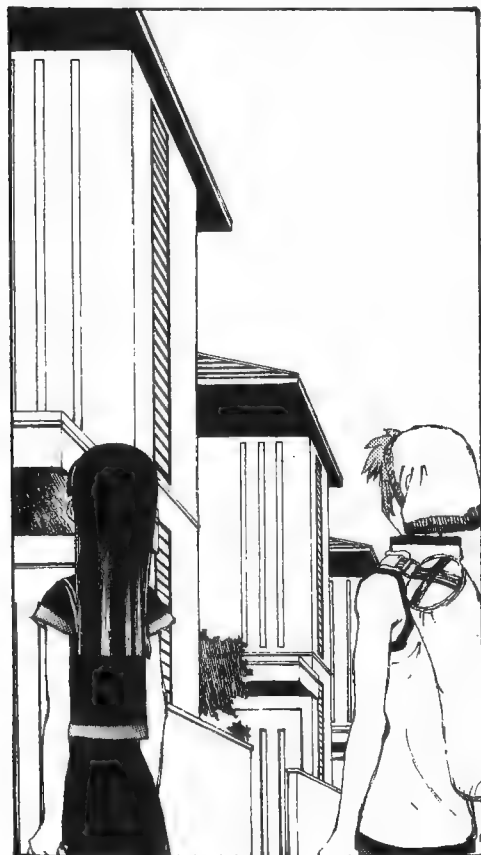
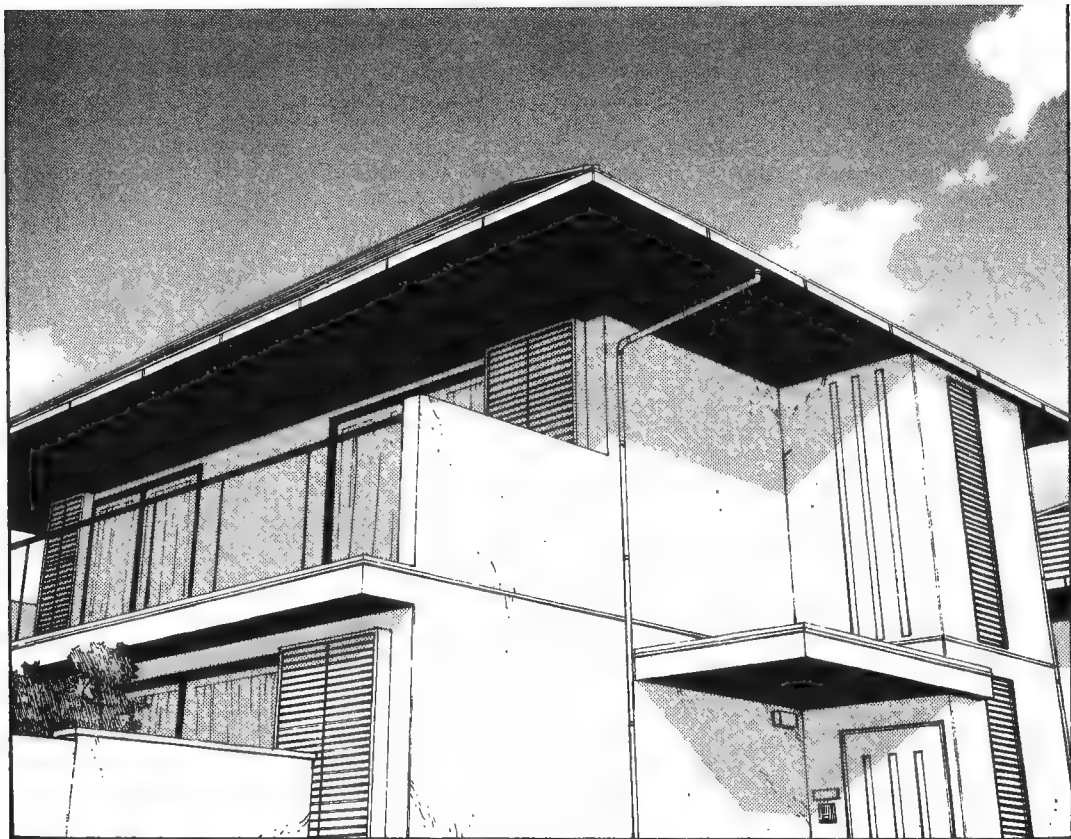
...MA L'HA  
ABBANDONA-  
TA AL SUO  
DESTINO...

...PUR SA-  
PENDO CHE  
SAREBBE  
MORTA.

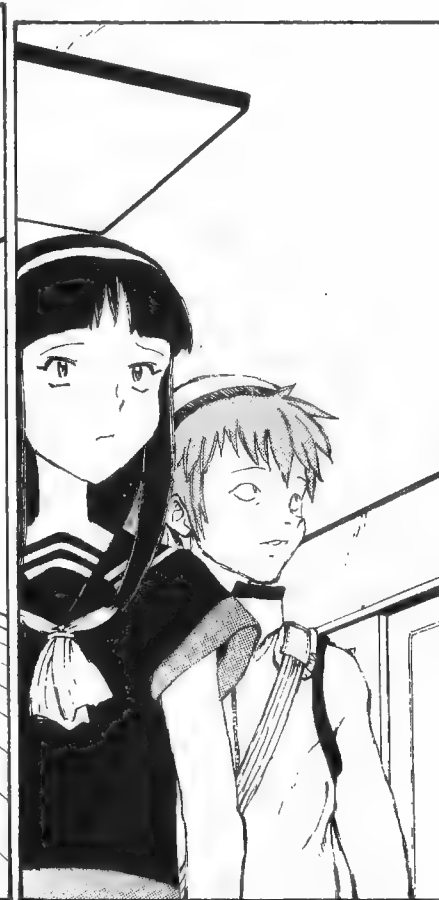
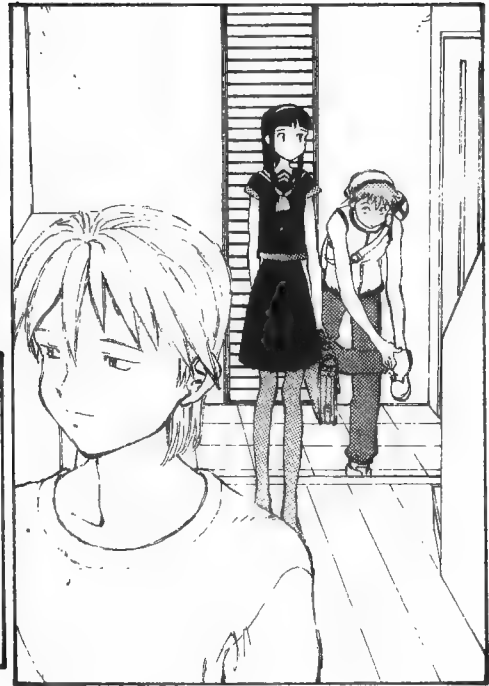
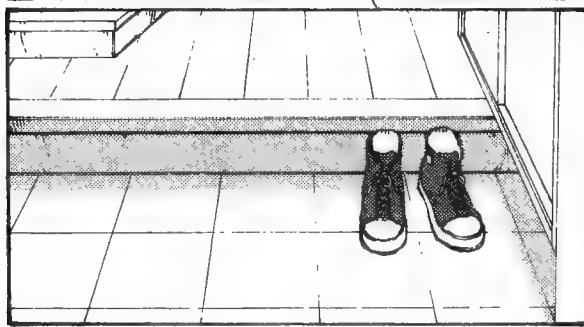
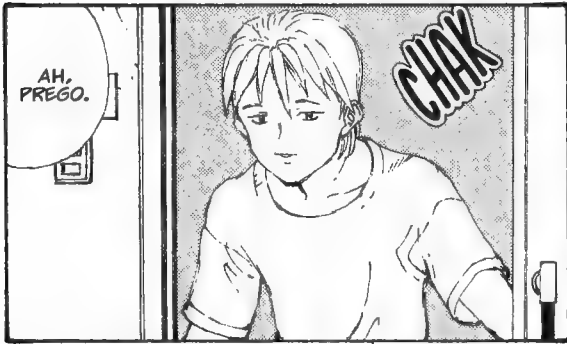












MA  
QUI...

...NON C'E'  
NULLA...

GIÀ... A  
ME NON  
SERVE  
NULLA...

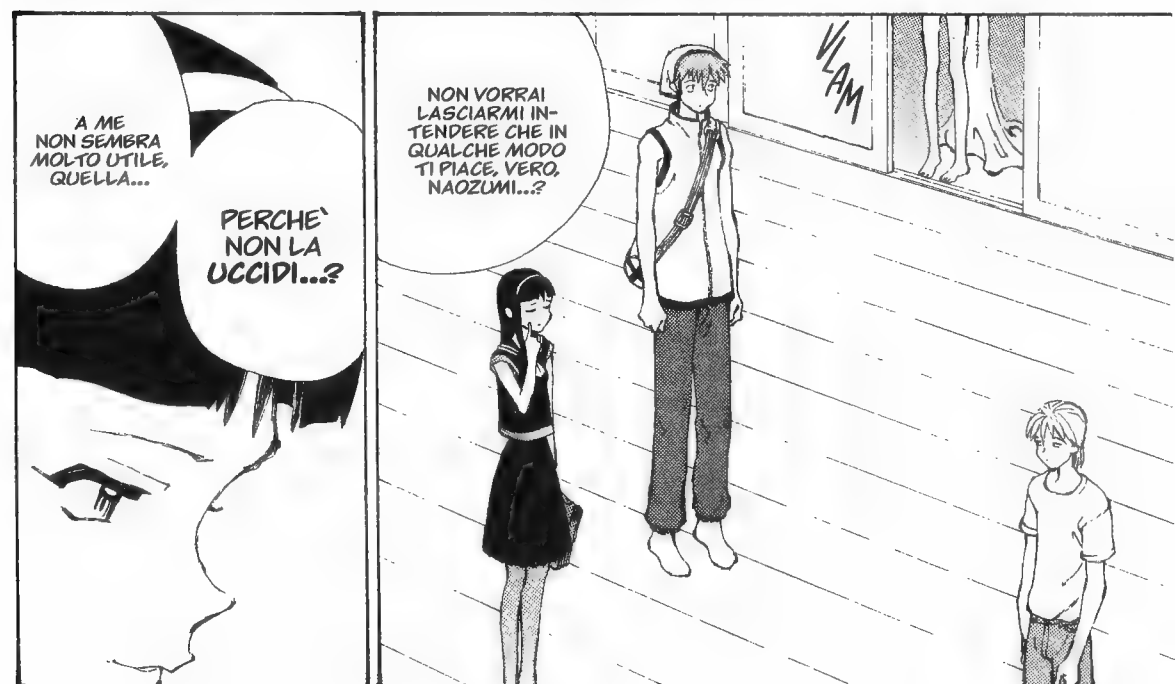
DUN-  
QUE, CARA  
OZAWA...

HO FATTO  
TUTTO COME  
MI AVEVI  
DETTO...

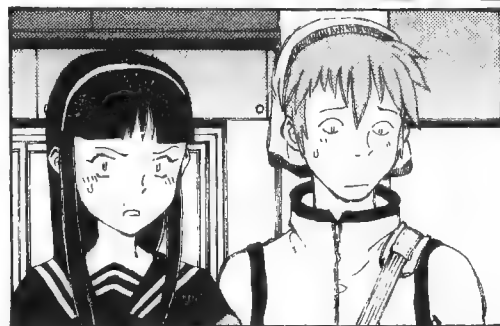
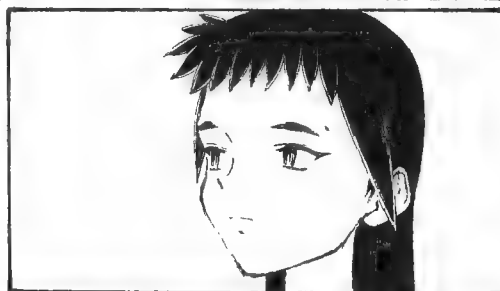
SE SOLO  
PENSO CHE HO  
DOVUTO USARE  
AMAPOLA PER  
UNA COSA DEL  
GENERE...

ADESSO  
SI TROVA CON  
QUELLA TIP  
MISERABI-  
LE...

...E LA  
STA TENENDO  
D'OCCHIO...









CHI...  
CHI...

...CHI  
DIABOLO  
SEI TU?!

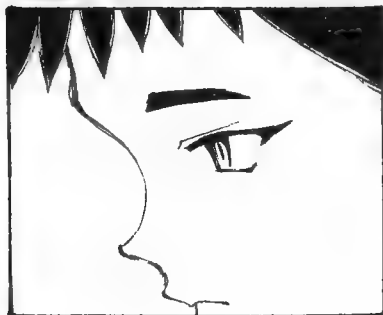
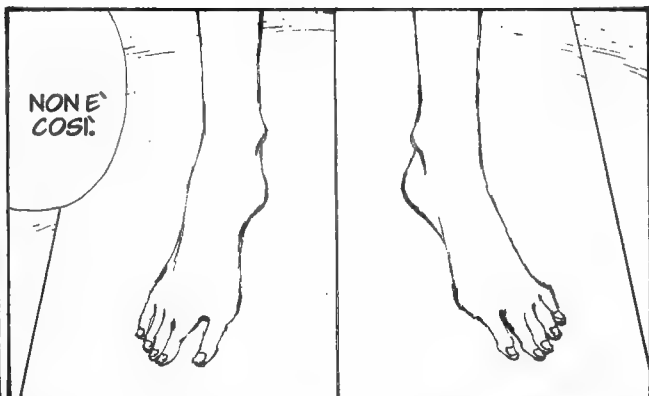


PERCHE' E'  
COSI' SCON-  
VOLTA?

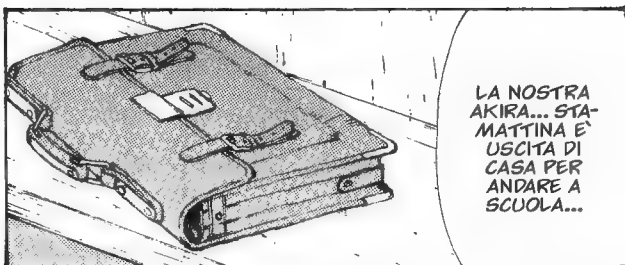
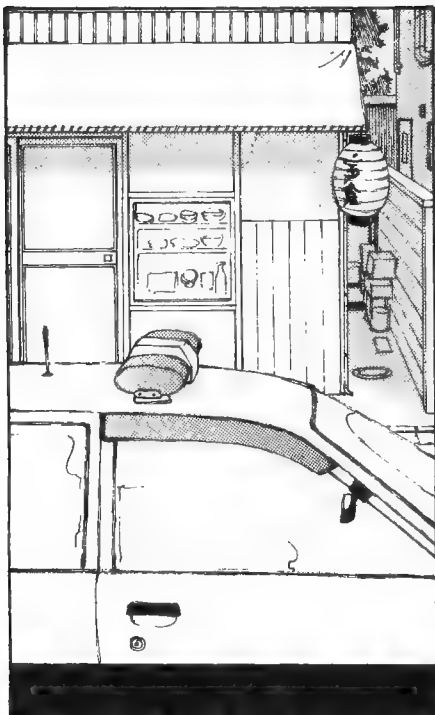


CHE  
VERGO-  
GNA.









LA NOSTRA  
AKIRA... STA-  
MATTINA E'  
USCITA DI  
CASA PER  
ANDARE A  
SCUOLA...



C'ERA  
QUALCOSA DI  
STRANO NEL  
SUO COMPOR-  
TAMENTO,  
RISPETTO  
AGLI ALTRI  
GIORNI?

DIREI...  
BE'...

DIREI DI  
NO...



VI PREGO,  
CERCATELA  
SUBITO! SI  
TRATTA DI  
UN RAPI-  
MENTO!

L'HANNO  
RAPITA!



AVETE  
TROVATO LA  
SUA BORSA  
SULLA STRA-  
DA, VERO?

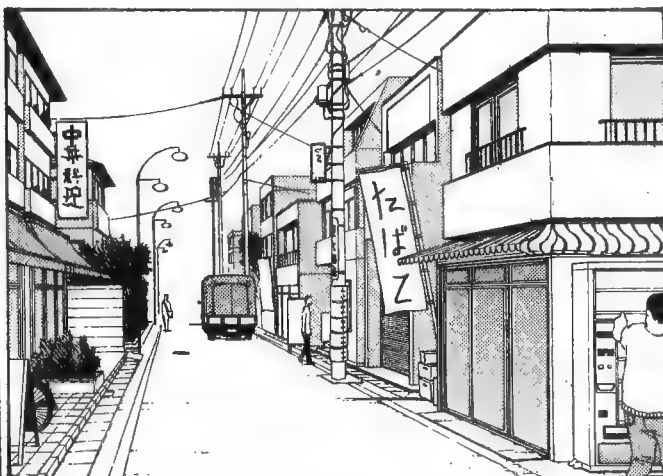
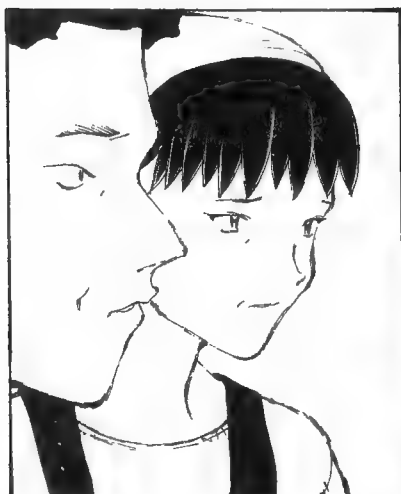
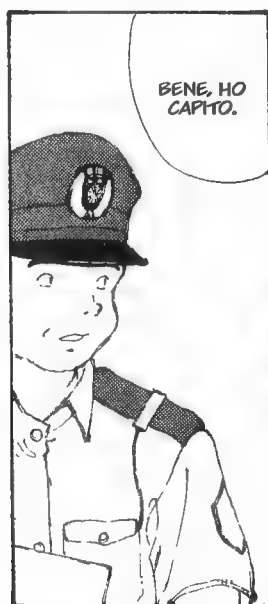
E SE  
AVESSE AVUTO  
UN'INTENZIONE  
DEL GENERE, NON  
SAREBBE USCITA  
INDOSSANDO  
L'UNIFORME  
SCOLASTICA!

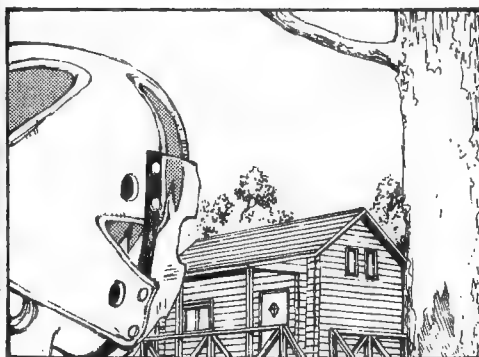


NON  
C'E' LA POS-  
SIBILITA' CHE  
SIA SCAPPATA  
DI CASA?

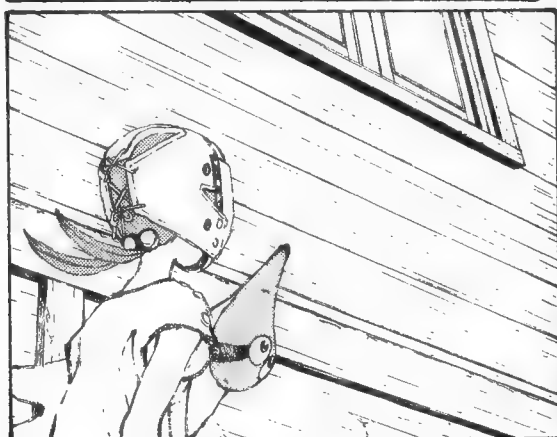
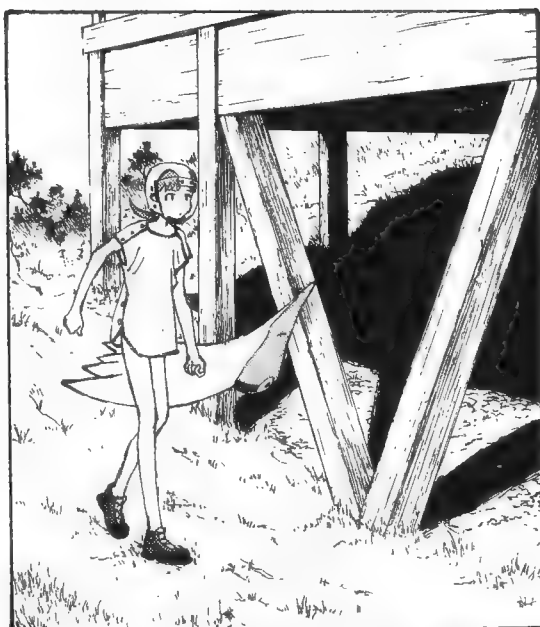
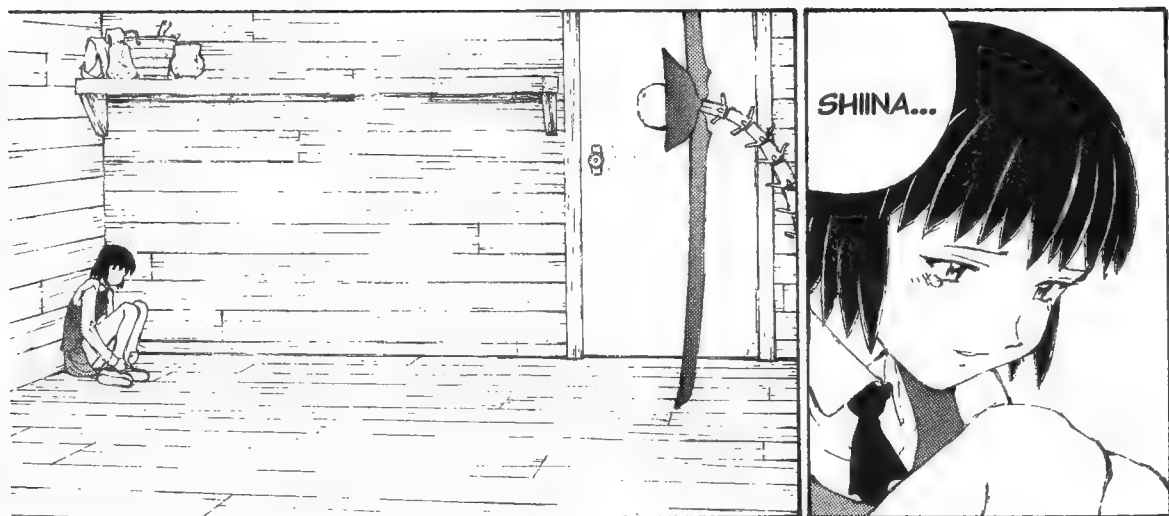
MA NO,  
MA NO!

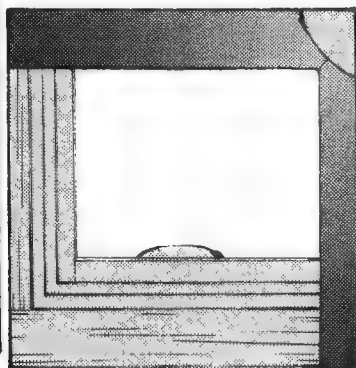
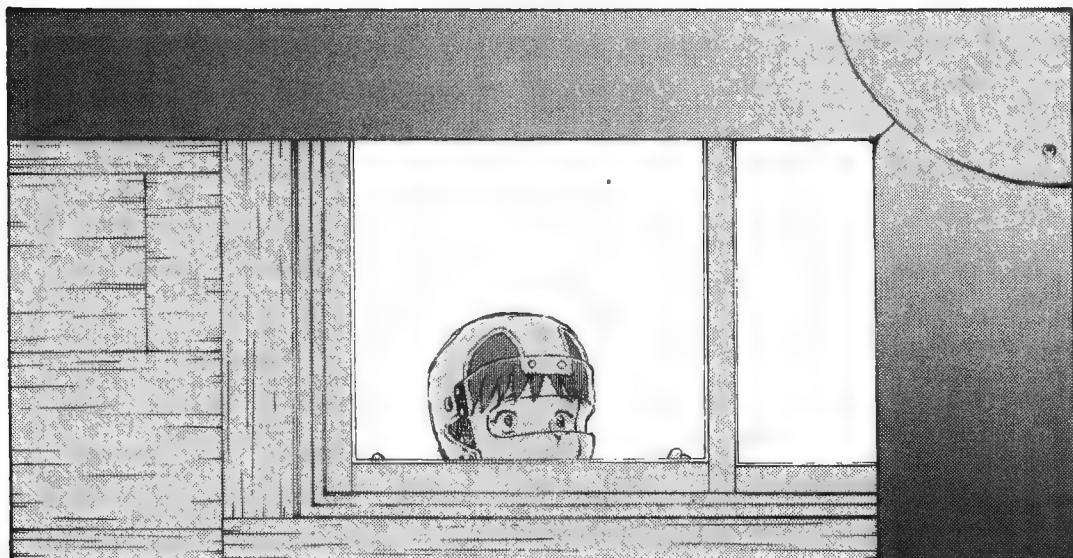
NONE'  
IL TIPO DA  
FARE UNA  
COSA DEL  
GENERE!

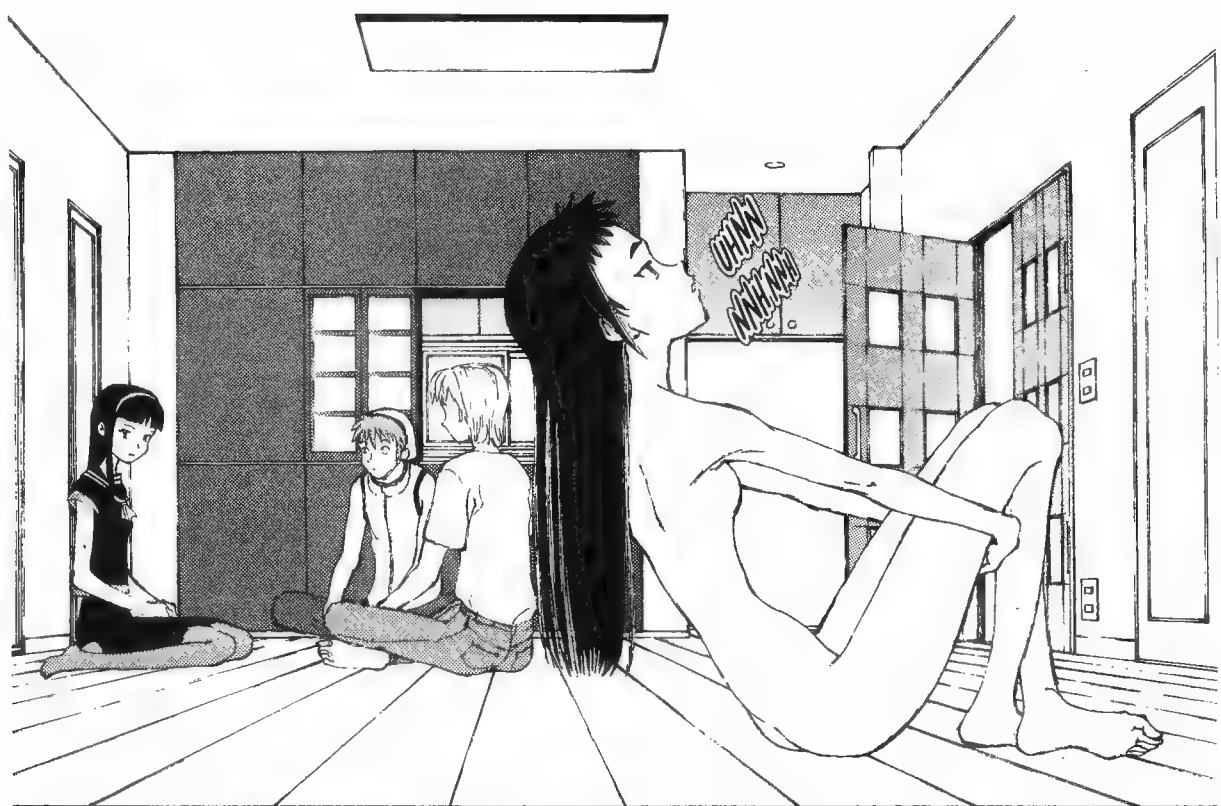




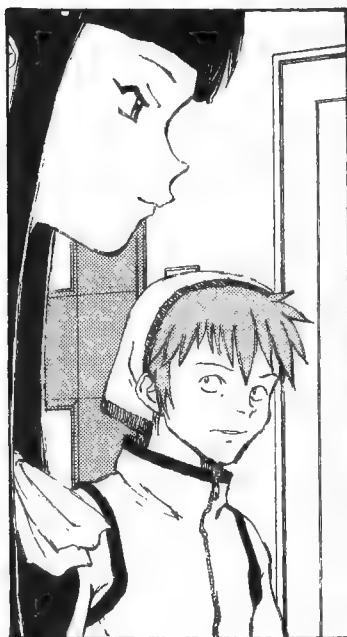
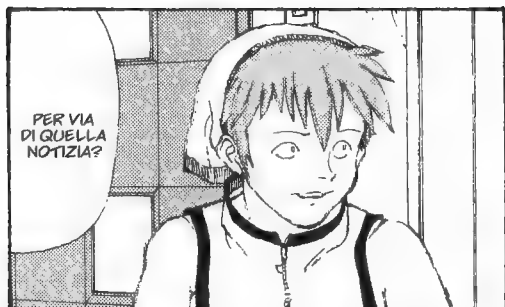


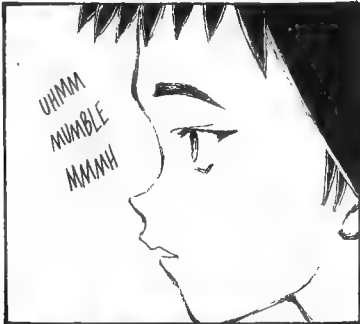




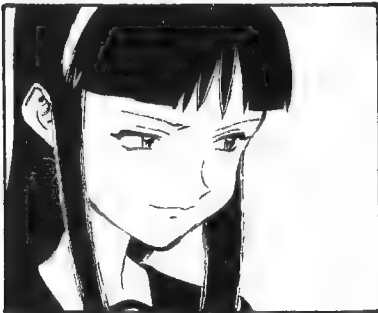








UHHH  
MUMBLE  
MMHH



VI FARO'  
VEDERE  
DI COSA  
SIAMO  
CAPACI...

...QUANDO IO  
E A MAPOLA  
LAVORIAMO  
INSIEME!



VEDI DI NON  
INTROMETTERTI,  
BUNGO!

MA... DOVRAI  
AFFRONTARE  
IL CORPO DI  
AUTODIFESA!

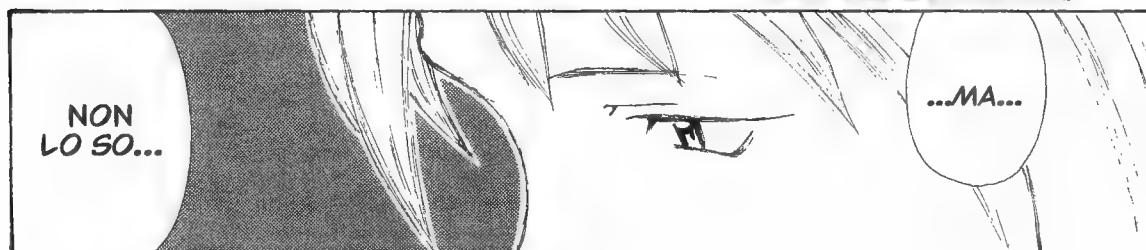


NELLA PEG-  
GIORE DELLE  
IPOTESI, PO-  
TREBBE IN-  
TERVENIRE  
KOMORI...



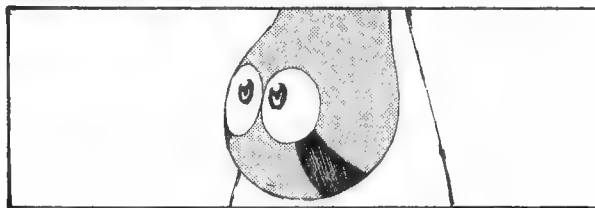
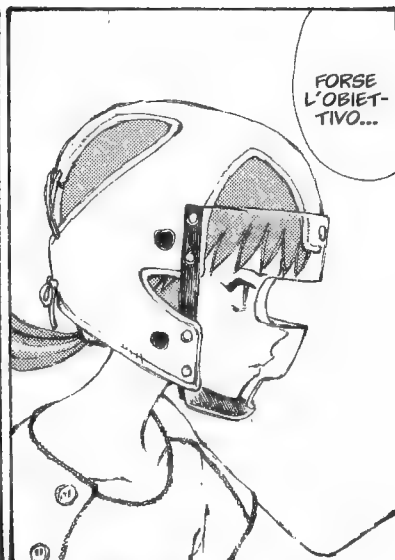
SARA'  
UN'OTTIMA  
OCCASIONE...

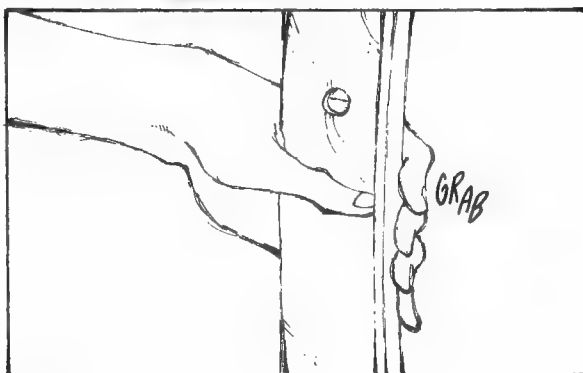
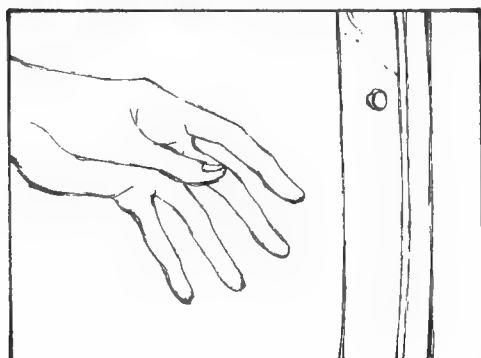
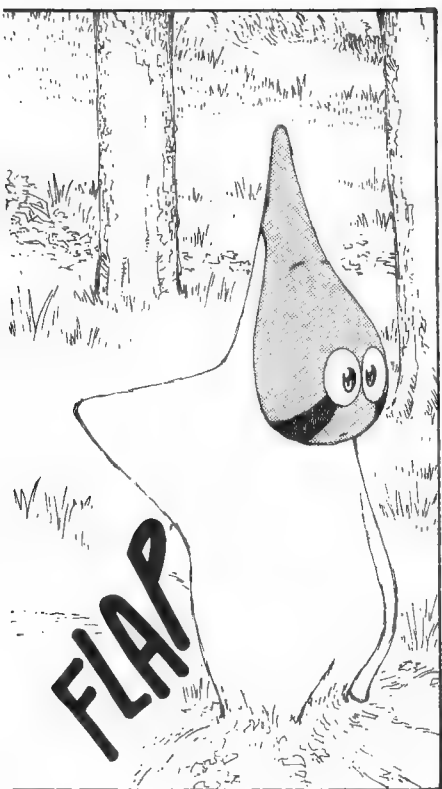
...PER  
AFFRON-  
TARLO!



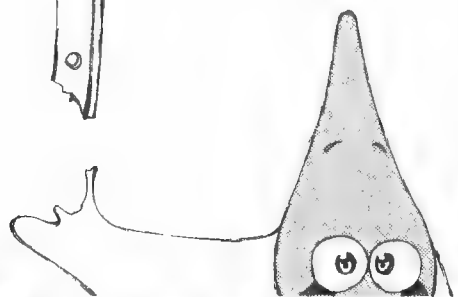
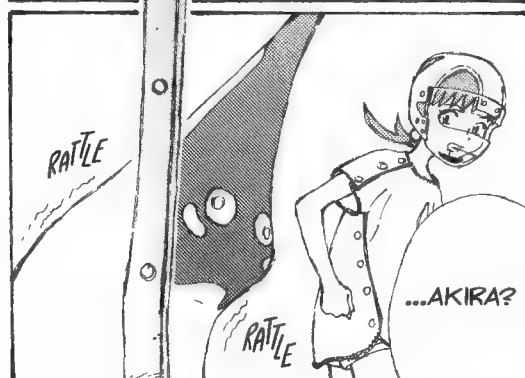
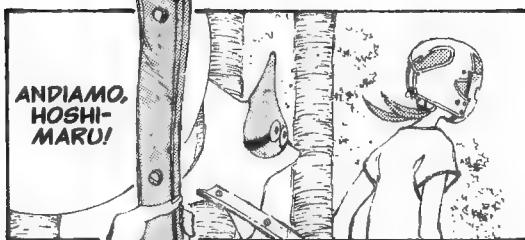
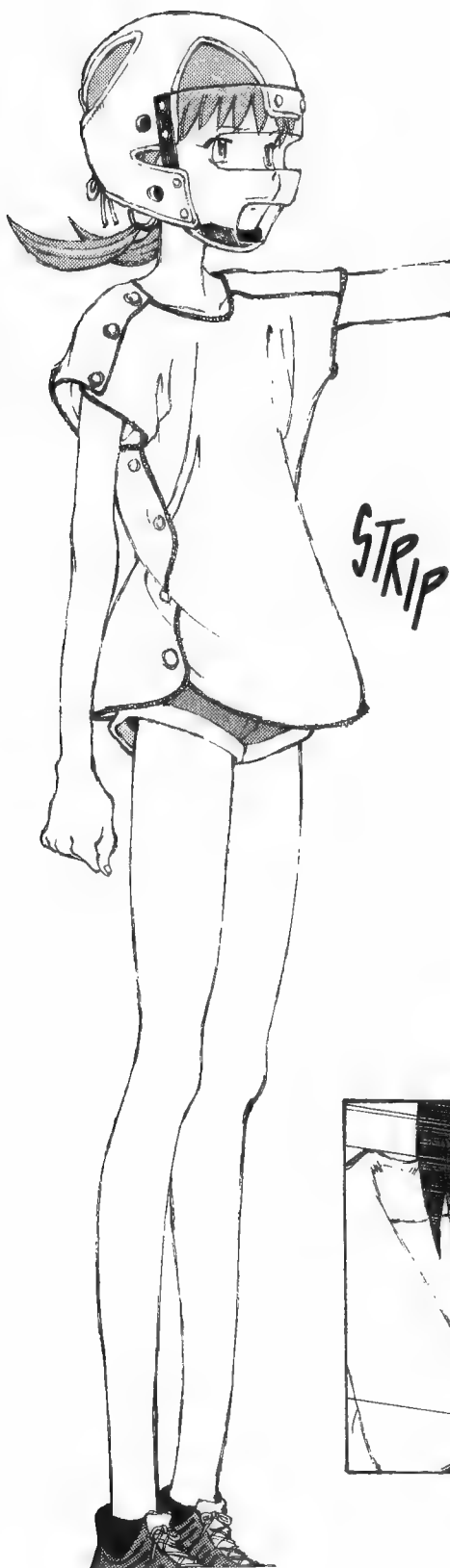


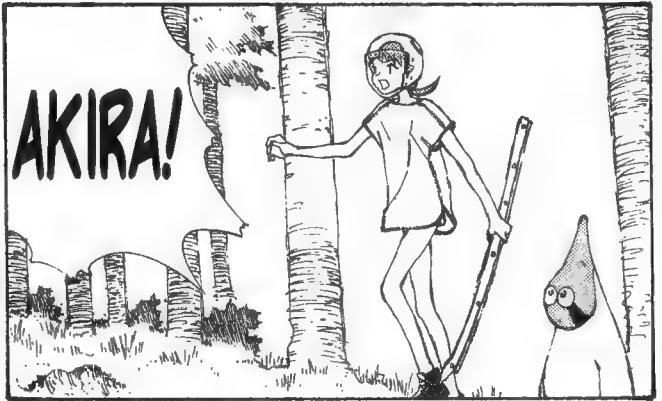
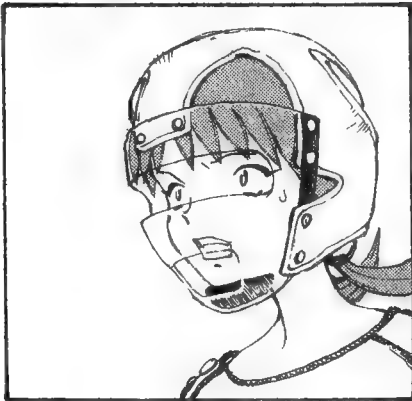
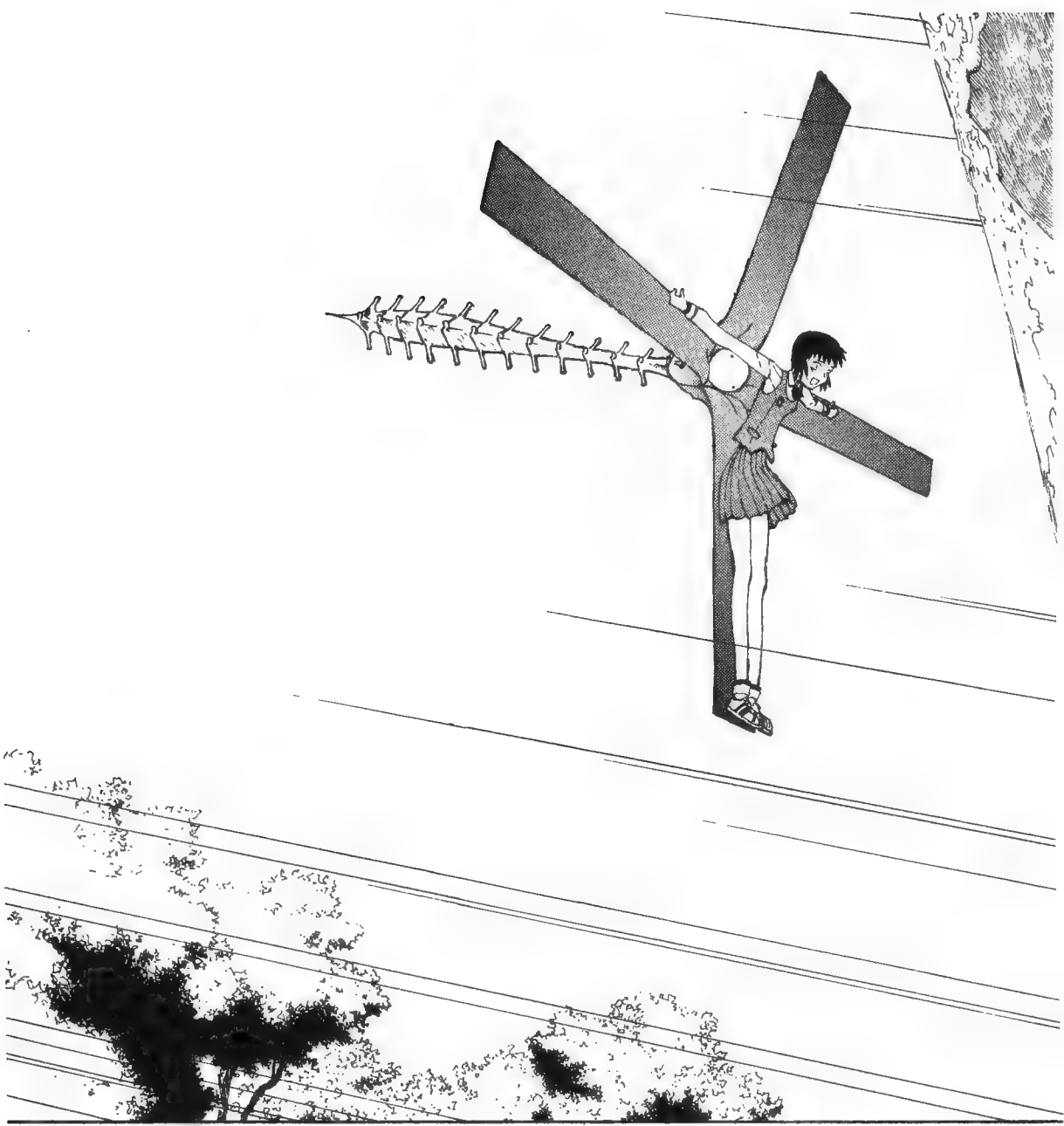












# WOOSH





## Diamo voce all'ADMO (K106-A)

Negli ultimi mesi ho pensato varie volte se fosse il caso o no di mandarvi questa e-mail, e poi ho deciso di farlo. Il problema non ha niente a che fare con i manga o simili, ma è di pura attualità. Dopo più di un anno di patimenti e giramenti di scatole, un mio amico (un ragazzo di 22 anni) è morto di leucemia. Ora io vorrei chiedervi di dedicare (regalare) qualche pagina sui vostri albi (almeno quelli letti da un pubblico più adulto) all'Admo (Associazione Donatori Midollo Osseo), per dare una possibilità a questi ragazzi di continuare a vivere, e anche per evitare ad amici e parenti le sofferenze a cui noi siamo stati sottoposti. Lui non è mai stato un appassionato di fumetti, ma io sì, e da vostro fedele lettore vi chiedo di aiutarci in questa propaganda. Dimostriamo una volta tanto che non siamo né pazzi furiosi, né maniaco pedofili, ma persone comuni e sensibili, interessate ai problemi di ogni giorno.

Non ho voglia di parlare di lui, ma se volete qualche informazione potete trovarle nell'editoriale del numero di marzo di "Tuttobici".

Non m'importa che questa e-mail sia pubblicata, mi basterebbe una paginetta in qualche albo dedicata all'ADMO, invece che alla posta o a qualche pubblicità.

Per correttezza, comunico che questa stessa e-mail è stata inviata a più case editrici.

Vi ringrazio per la disponibilità che spero ci darete. Il vostro affezionato **Riccardo**.

*Non sarebbe male approfittare dei nostri albi per sostenere alcune importanti iniziative sociali. Personalmente sarei onorato di ospitare i comunicati ufficiali di associazioni come l'ADMO, per esempio. Inventarsi una pagina su due piedi non è facile, ma mi attiverò per proporre la cosa a chi di dovere. La donazione di midollo osseo ha coinvolto da poco anche la nostra redazione, e negli ultimi tempi mi è venuto più volte da pensare alla donazione degli organi in generale. Amplifico quindi le tue parole attraverso Punto a Kappa, certo che altri lettori troveranno come me il tempo di riflettere.*

## Ancora auguri (K106-B)

Caro Massi, prendo atto con un po' di disappunto dell'avviso anti-pedofilia apparso sulle vostre testate. Non vi rimprovero niente, ma mi trattiata un po' vedere che alla fine dobbiamo giocare secondo le regole di persone non troppo intelligenti (o comunque con le idee poco chiare circa i fumetti, i pedofili e il presunto legame fra questi). Insomma, il vostro avviso ha un po' il sapore di una resa. Come a dire, facciamo a modo vostro. Quell'avviso è una palese presa in giro per chiunque lo legga, ma se basta a tutelarvi, e sia. Se basta una frase così evidentemente superfufla, ininfluente (relativamente ai contenuti del fumetto) e pure inesatta, va bene, accontentiamoli. Peccato, però. Avrei preferito veder trionfare il buon senso, ma ce n'è sempre meno. Sarà che quelli come noi sono cresciuti in un'epoca in cui in TV si potevano vedere le tette di **Lamù** (nel primo episodio, sono certo che le ricordate) senza che destassero scalpore, senza che qualcuno pensasse potessero deviare le menti dei poveri bambini spettatori (fra i quali, me e te). Non mi considero certo 'deviato' dall'esposizione alla violenza e ai riferimenti sessuali contenuti in certi cartoni a manga, anzi, direi che sono cre-

sciuto piuttosto equilibrato, lasciamelo dire. A nessuno viene il sospetto che tutto ciò non abbia nulla a che fare con i cartoni e i fumetti? Ma no, perché in fondo è più semplice puntare il dito piuttosto che ammettere che si è stati dei genitori carenti. L'altro dato che mi inquieta è come tutti i fan per difendere i manga li elevino a storie educative, maestre di vita, il cui messaggio ci illumina e ci rende migliori. A questo siamo arrivati? Per tollerare l'esistenza di un manga, questo deve essere veicolo di valori positivi? Bello schifo, lasciamelo dire. E' un peccato sentire certi ragionamenti proprio dai manga fan: non hanno capito che, se pure in certi casi hanno ragione, il problema è altrove. Il problema è la (presunta) libertà artistica e di espressione, per cui se io voglio scrivere una storia il cui protagonista ha comportamenti antisociali (il "cattivo", ma al tempo stesso ha alcune precise qualità che lo rendono carismatico (il lettore potrebbe essere dalla sua parte), debbo poterlo fare. Non perché la mia storia abbia una morale da comunicare, ma perché la mia storia è bella da leggere! Il modo in cui i media rappresentano la fiction (fumetti, cartoni, film - i libri sono esclusi, tanto gli italiani non leggono) è decisamente miope, sarà perché la TV è fatta da persone vecchie (dentro) con scarsa elasticità mentale. Non aspettiamoci che le cose cambino, stringiamo i denti, aspettiamo che l'ennesima bufera passi, e per il futuro, spero, niente più concessioni al "nemico"! Ciao, e scusa se mi son fatto prendere la mano! **Dario Oddenino (TO)** (woodrue@usa.net)

*Prendo atto e sottoscrivo. Quando scrivo un fumetto, personalmente mi guardo bene dal lanciare morali, anche se considero un privilegio la possibilità di far pensare i miei lettori (e quindi far prendere posizioni assolutamente personali). Ultimamente mi sono trovato più volte a rispondere in merito agli avvisi compar- si nei colophon delle nostre pubblicazioni. Non ho molto da aggiungere. Guarda il lato positivo: quando adeguarsi (o arrendersi) ad associazioni e autorità significa scrivere strilli tanto demenziali, non ti viene da pensare che alla fine siano gli altri a fare la figura dei coglioni?*

*Prima di chiudere, alcuni messaggi promozionali. A fine maggio riusciremo finalmente a leg- gere lo shonen ai **Kizuna**, disponibile in tutte le librerie e fumetterie (non cercatelo in edicola, quindi). Prenotate subito una copia presso la vostra rivendita di fiducia, perché alcuni librai potrebbero snobbare il titolo in quando 'scomodo'. Qualora non lo trovaste, lamentatevi con i nostri distributori nazionali:*

*StarShop, via dell'Acciaio 9, 06077 Ponte Felcino (PG), tel. (075) 6919865  
Hunter, via Battiferro 12, 40129 Bologna, tel. (051) 353023*

*Sempre a fine maggio pubblicheremo con la nostra etichetta indipendente anche una nuova collana di romanzi fantasy dedicata a **Lodoss War... Be'**, non c'è molto da aggiungere a un titolo come questo, entrato ormai nella leggenda per tutti i fan del genere...*

*Per finire, vi invito a dare un'occhiata alla colanina qui a fianco, dal momento che a Casalecchio, ossia a due passi da Bologna, il 12 maggio ci sarà una super festa giapponese. Io ci sarò, se qualcuno ne vuole approfittare per quattro chiacchiere 'live' non sia timido!*

**Massimiliano De Giovanni**

puntoKappa

posta: Strada Selvette

1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

e-mail: info@starcomics.com

web: www.starcomics.com

## GIAPPONE IN FESTA

**Sabato 12 Maggio** a partire dalle ore 20:30, al **Centro Giovanile Ex-Tirò** (via dei Mille 25, Casalecchio di Reno, Bologna), Arciragazzi, progetto Ritmix e il Comune di Casalecchio di Reno organizzano una **Festa Giapponese**.

Una serata dedicata al paese del Sol Levante e ad alcuni aspetti tra i più accattivanti della sua cultura: videogiochi, fumetti, cucina giapponese, fino ad arrivare alla musica.

Il programma della serata prevederà, tra l'altro:

**Cena con Sushi** e altri cibi tipici giapponesi, con la possibilità di assaggiare specialità varie o di fermarsi per una cena completa su prenotazione.

La presentazione di **Blue**, l'ultimo lavoro di **Keiko Ichiguchi** pubblicato da Kappa Edizioni: una buona occasione per parlare dei rapporti tra Giappone e Italia, dei reciproci sguardi, curiosità e fascinazioni assieme a una delle più popolari attrici di *shojo manga*.

La serata continuerà poi fino a notte inoltrata con **Wawashi DJ** (from Sushi Café Kappa): musiche giapponesi e tanto Elektro Beat! Uno spazio apposito sarà poi allestito per giocare liberamente con quattro postazioni di **Play Station** e **Dreamcast**, e non mancherà neppure una **mostra mercato** di fumetti, video e videogiochi giapponesi.



**Sabato 12 maggio ore 21:30**, presentazione del nuovo manga di **Keiko Ichiguchi** presso il **Centro Giovanile Ex-Tirò**, via dei Mille 25, Casalecchio di Reno (BO)





**SIGNORINA  
OTSUWA!\***

\* LO SPIRITO DELLA TERRA, PRO-  
TETTRICE DEL RELATIVO TORII. KB





Satoshi Shiki - **KAMIKAZE** - ORGOGLIO



L'UNICA  
COSA CHE DESI-  
DERI DOPO TANTO  
TEMPO DI PRIGIO-  
NIA E' BERE?

LAP LAP

TI INFORMO CHE  
DA ORA DOVRAI  
UBBIDIRE A ME!



PUO' DARSÌ CHE  
IL MIO MODO DI  
PENSARE SIA UN  
PO' DIVERSO DA  
QUELLO DEGLI  
ALTRI...

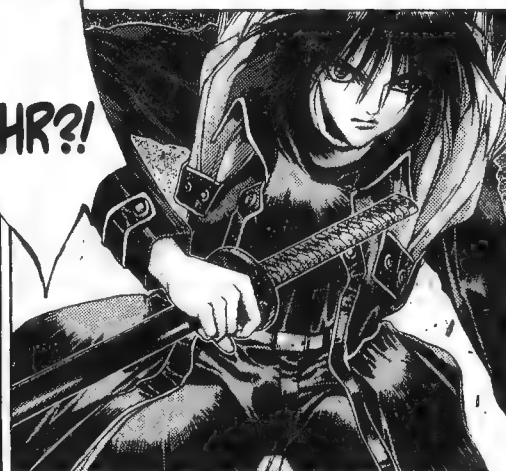
A ME  
NON IMPOR-  
TA CHI ABBA  
INTENZIONE  
DI OPPORSI  
A ME.

PER QUANTO  
MI RIGUARDA,  
PUOI ANCHE  
TORNARE FRA  
LE TENEBRE  
PER ALTRI  
MILLE ANNI.











MI  
CHIEDO PIUT-  
TOSTO SE IN  
QUELL'UOMO  
SIA CAMBIATO  
QUALCOSA...



SEMBRA  
CHE ORA IL  
SUO SGUAR-  
DO SIA LIBERO  
DA OGNI DUB-  
BIO... CHE SIA  
RIUSCITO A  
LIBERARE IL  
SUO ANIMO  
DA OGNI TI-  
PO DI ESI-  
TAZIONE?

QUELLA  
SPADA... TA-  
GLIA COME  
UN RASOIO...

...O  
DIPENDE  
DALL'ABI-  
LITA' DI  
ISHIGA-  
MI?



SIGNOR DAIDARA!

MIRI-SPONDA!



RUSTIE



LO SPIRITO DELLA TERRA? PERCHÉ SI TROVA QUI?

KRRR



FRUMP



QUESTO... E' IL SIGNOR DAIDARA...?

DOV'E... KAMURO...?



SONO FELICE PER TE... TUO NONNO E' SALVO, ISHIGA MI...

OH...?



ALZATI,  
DAIDARA! DEVI  
AIUTARMI!



ASPETTA!



CHE DIA-  
VOLO DICI,  
ISHIGAMI?!  
TUO NONNO  
E' FERITO!

NON  
HO POTUTO  
IMPIEDIRE LA  
RESURRE-  
ZIONE DEL-  
LE BELVE A  
CAUSA DELLE  
MIE SCARSE  
CAPACITA'...



NON SONO  
RIUSCITO A  
CORRISPONDERE  
LA FIDUCIA CHE  
NUTRIVA IN ME  
LA NOSTRA  
PROTETTRICE,  
LA SIGNORINA  
OTSUWA...



ALLO STATO  
ATTUALE, NON  
SONO IN GRADO  
DI ABBATTERE  
DEFINITIVAMEN-  
TE LE BELVE.



VORREI  
ALMENO  
CHE TU  
TEMPRASSI  
DI NUOVO  
LA SPADA.

CREDO CHE  
SIA DIFFICILE  
MIGLIORARE  
RAPIDAMEN-  
TE, ADESSO...



...MA  
HO PRESO  
UNA DECI-  
SIONE...






**VOGLIO  
SUPERARE ME  
STESSO!**





QUEST'UOMO...  
HA ACCETTATO  
LA PROPRIA  
SCONFITTA...

E GRAZIE  
A QUESTO STA  
PER CRESCERE...  
RICONOSCERE LA  
PROPRIA DEBO-  
LEZZA LO  
RENDERA' PIU'  
FORTE!



KAMURO...  
IO NON POSSO  
FARE PIU' NUL-  
LA PER TE...

LA SPADA  
KAMIKAZE E'  
STATA RITEMPRA-  
TA INNUMEREVOLI  
VOLTE SIN DAL-  
L'ANTICHITA'...

TEMO  
PER QUESTO  
MOTIVO CHE  
SIA GIUNTA  
AL LIMITE  
DELLA SUA  
FORZA SPI-  
RITUALE...



...STAI  
CERCANDO  
DI DIRE...

...CHE AL-  
LO STATO  
ATTUALE,  
KAMIKA-  
ZE NON  
PUO' PIU'  
ELIMINA-  
RE LE  
BELVE?!



ANCHE SE NON MI E'  
POSSIBILE AIUTARTI  
COME MI CHIEDI, C'E'  
UN'ULTIMA COSA CHE  
POSSO FARE PER ES-  
SERTI UTILE...



TRAFIGGI...



...ME.



CHI EREDITA IL  
SANGUE DELLA  
STIRPE DELLA  
TERRA, CONTINUA  
A TRAMANDARE  
DA GENERAZIONI  
ANCHE LA SACRA  
SPADA KAMIKAZE.



IL RITO DELLA  
SUCCESSIONE CONSI-  
STE NEL VERSARE IL  
SANGUE DEL PROPRIO  
PREDECESSORE SULLA  
SPADA. QUESTO E' IL  
SEGRETO DELLA FOR-  
ZA SPIRITUALE DI  
KAMIKAZE.



LO SAI CHE TUO  
PADRE NON EBBE  
MAI LA FORZA  
DEGNA DI UN  
UOMO DELLA  
TERRA, VERO?

CIO' SIGNIFICA  
CHE OCCORRE IL  
MIO SANGUE.



LA STIRPE DELLA  
TERRA RISCHIA DI  
ESTINGUERSI ENTRO  
BREVE, QUINDI DOBBI-  
AMO FARE ASSOLUTA-  
MENTE OFFICIARE IL  
RITO DELLA SUC-  
CESSIONE QUI.



DOPO AVER  
BEVUTO IL MIO  
SANGUE, LA  
FORZA SPIRI-  
TUALE DELLA  
SPADA SARA'  
ANCORA PIU'  
GRANDE.



DI CONSE-  
GUENZA, ANCHE  
TU DIVENTERAI  
GRANDE, E TUTTO  
CIO' TI RENDERA'  
PIU' FORTE...

DEVI  
UCCIDERMICI!







HO CAPITO...  
ALLORA NON  
C'E' BISOGNO  
DI TANTE  
CHIACCHIE-  
RE...



TRAFIGGILO,  
ISHIGAMI!

QUALUNQUE  
SIA LA RAGIO-  
NE, ORA DEVI  
FARE TUTTO IL  
POSSIBILE PER  
SCONFIGGERE  
LE BELVE!



MA... SARA'  
VERAMENTE  
UN BENE,  
QUESTO...?

SE ISHIGAMI  
DIVENTASSE  
PIU' FORTE,  
NON ACCADRA'  
QUALCOSA DI  
IRRIMEDIA-  
BILE?



KAMURO!



D'ORA IN POI  
SARAI COM-  
PLETAMENTE  
SOLO.

DOVRAI  
AFFRONTARE  
TE STESSO E  
TIRARE FUORI  
LE RISPOSTE DA  
SOLO. QUESTO  
DIVENTERA' IL  
TUO TESORO.



PLITCH

RRUMBLE



!!

SI STA  
RIGENE-  
RANDO!

MA GLI HA  
STACCATO  
LA TESTA!



STIRPEHH  
DELLAHH  
TERRAHH...

IOHH  
DISTRUG-  
GERO KA-  
MIKAZEHH...



...COLEI  
CHEHH  
VUOLEHH  
DISTRUG-  
GERCIHH...

RRUMBLE



UGH...

RATIE  
RATIE

N-NON  
RIESCO A  
S-SMET-  
TERE DI T-  
TREMARE...



RIHEI...



TRAFIGGILO,  
ISHIGAMI!

TRAFIGGI  
IMMEDIATA-  
MENTE QUEL  
VECCHIO!



ORA NON  
HA ALCUNA  
IMPORTANZA  
QUALE DELLE  
NOSTRE LEG-  
GENDE SIA  
GIUSTA!

DEVI ELI-  
MINARE  
SUBITO  
QUESTA  
BELVA!



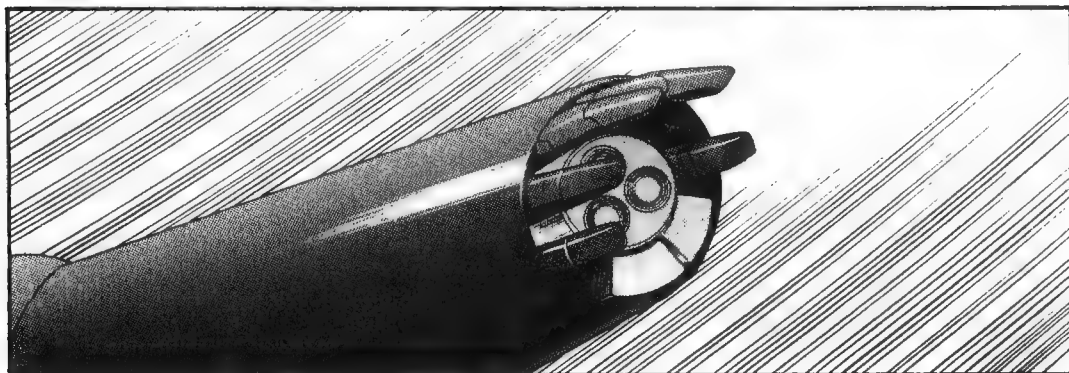
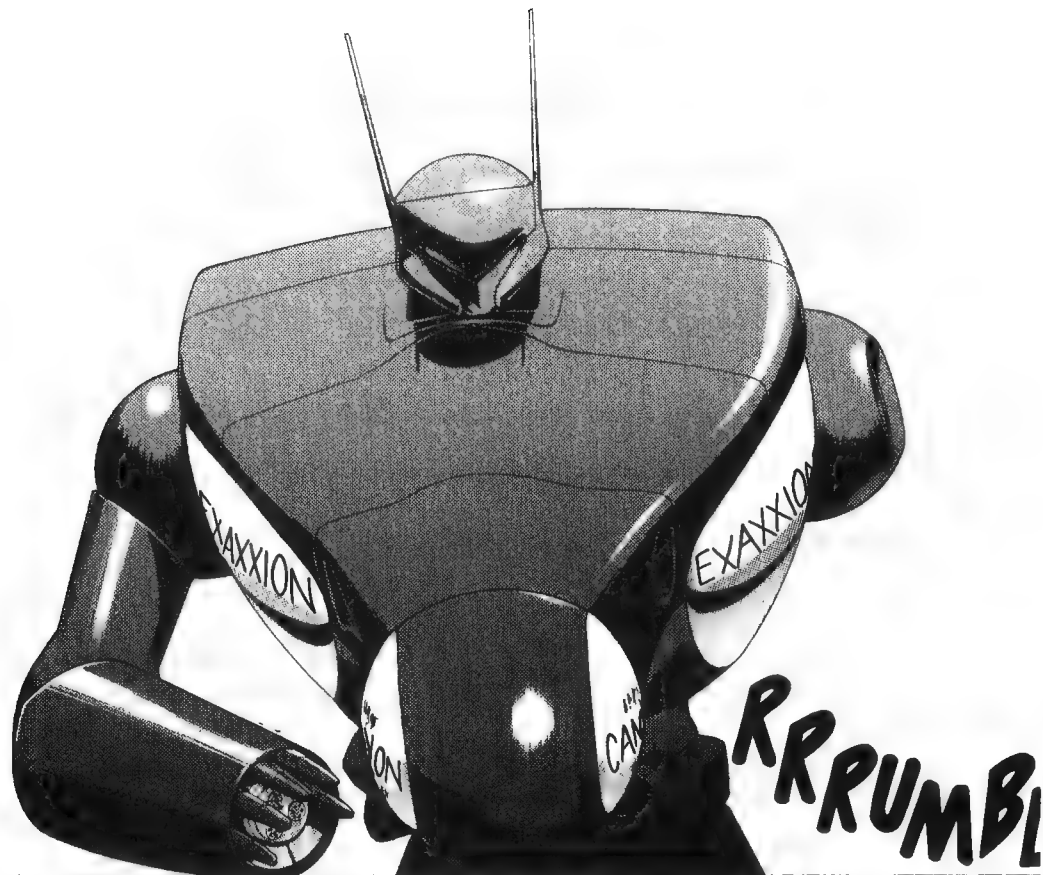


KAMIKAZE - CONTINUA



Kenichi Sonoda  
**EXAXXION**  
SOGGEZIONE









ROARR



BURST



CCRR



BLOW



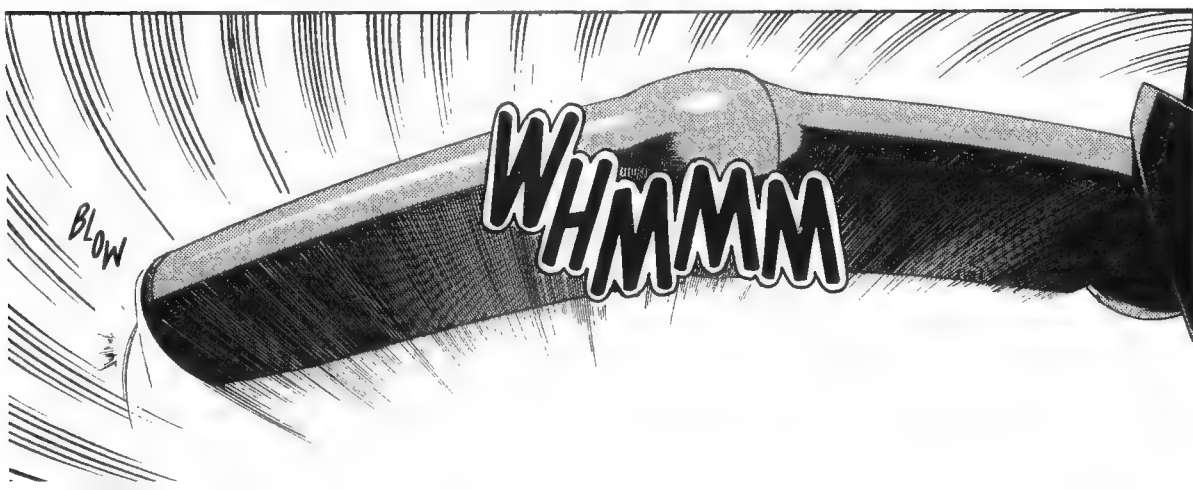
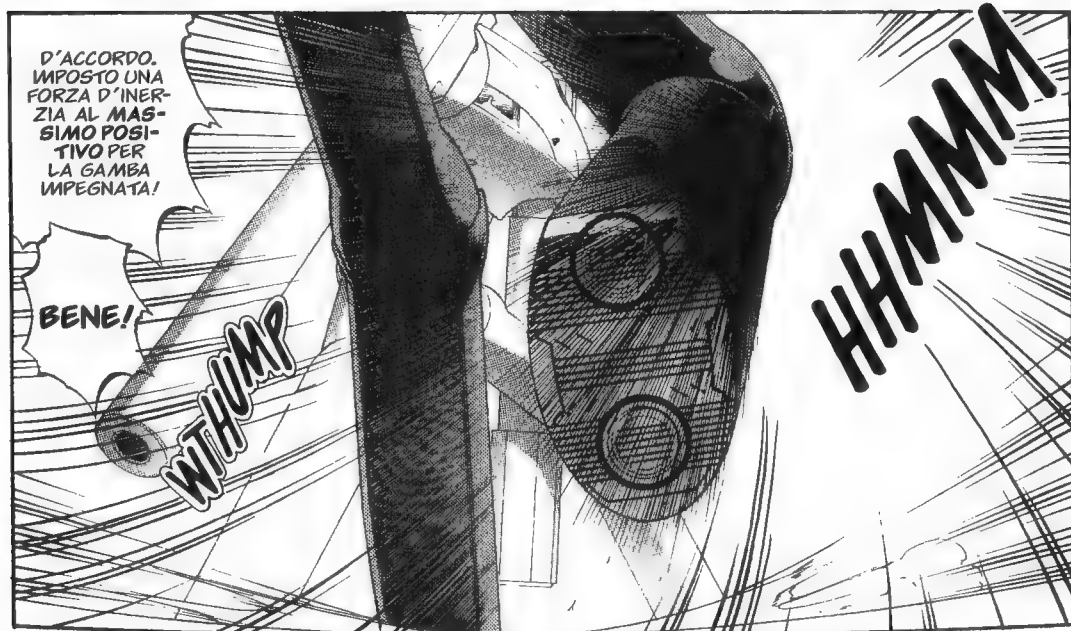
DUMP

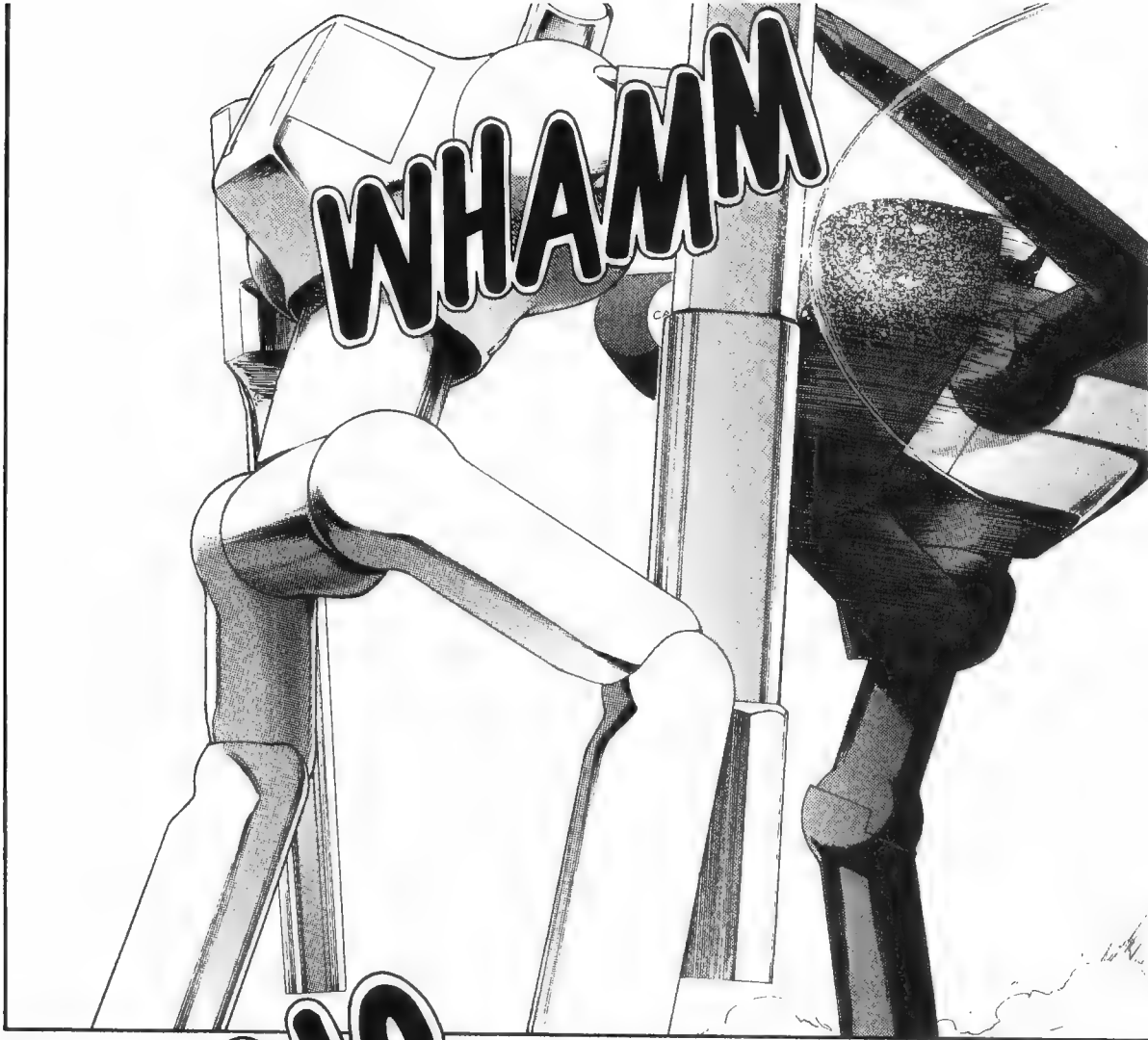


DUDUMP



DUDUMP









MINAGATA!  
COSA STA  
SUCCEDENDO  
AL CONTROLLO  
D'INERZIA?!

PARRE CHE IL NO-  
STRO AVVERSARIO SIA  
DOTATO DI UNA XXX  
UNIT CON LE NOSTRE  
STESSE CAPACITA'.  
FORSE SUPERIORE,  
ALMENO DAL PUNTO  
DI VISTA DELLA  
PRODUZIONE ISTAN-  
TANEA D'ENERGIA  
ELETTRICA.



UNA XXX UNIT  
COME LA NOSTRA?!  
MA COME?! NON  
DOVREMMO ES-  
SERE GLI UNICI  
A POSSEDERNE  
UNA?!

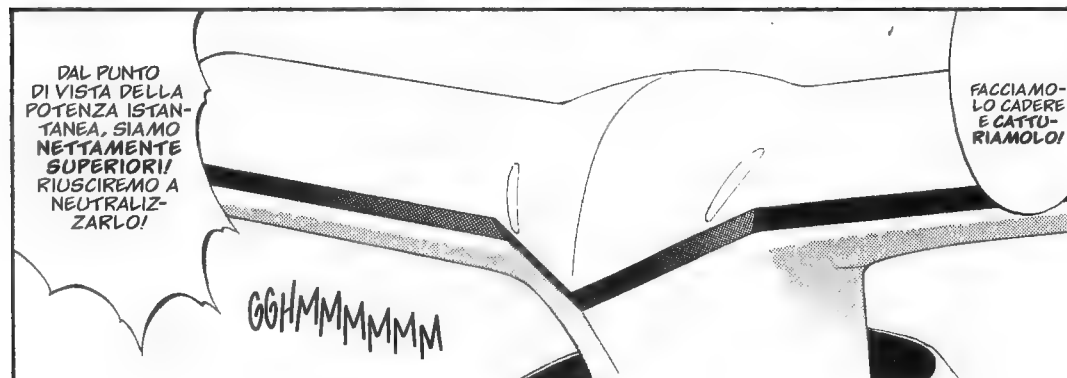
QUESTA SITUA-  
ZIONE NON ERA  
PREVISTA. ECCO  
COSA INTEN-  
DEVA POCO FA  
IL SIGNOR  
HOSUKE.



COMUNQUE SIA,  
LORO DOVREBBE-  
RO DISPORRE DI  
UNA QUANTITA' DI  
MATERIA-ANTI-  
MATERIA MOLTO  
INFERIORE ALLA  
NOSTRA.

DUMP

SE RIUSCIREMO  
AD ALLUNGARE I  
TEMPI, AVREMO  
UNA BUONA  
PROBABILITA'  
DI VINCERE.



DAL PUNTO  
DI VISTA DELLA  
POTENZA ISTAN-  
TANEA, SIAMO  
NETTAMENTE  
SUPERIORI!  
RIUSCIREMO A  
NEUTRALIZ-  
ZARLO!

FACCIA MO-  
LO CADERE  
E CATTU-  
RIAMOLO!

GGHMMMMMM

SHUNNK

WHUMP

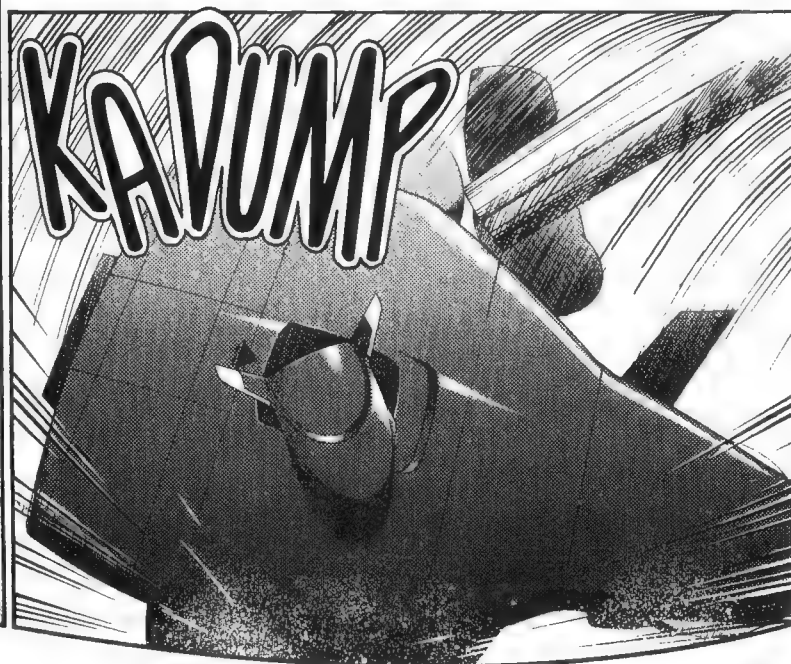


I NOSTRI RECI-  
PROCI ATTACCHI  
HANNO LO STES-  
SO EFFETTO SU  
ENTRAMBI!

BASTERA  
RESISTERE  
FINTANTO CHE  
LE LORO RI-  
SERVE NON...



UH...?



MA...  
**PERCHE' SIAMO CADUTI?!**

PERCHE' HANNO  
ATTIVATO ISTANTANEA-  
MENTE UN'ATTRAZIONE  
GRAVITAZIONALE AL-  
TISSIMA IN DIREZIONE  
CONTRARIA GRAZIE  
ALLA FORZA GENERATA  
DALLA CANNA ELET-  
TROMAGNETICA, E POI  
L'HANNO INVERTITA  
SUBITO DOPO.

**RUMBLE**

...IN PAROLE  
POVERE... PRI-  
MA MI HANNO  
TIRATO E POI  
SPINTO, DICO  
BENE?

LA LORO  
ATTIVAZIONE  
GRAVITAZIO-  
NALE E' PIU'  
VELOCE DEL-  
LA NOSTRA.

A QUANTO  
PARE, QUELLA CAN-  
NA ELETTROMAGNE-  
TICA CHE HA SU UN  
BRACCIO E' IL FRUTTO  
DEGLI ULTIMISSIMI  
RITROVATI TECNO-  
LOGICI DI RIOFARD.  
LA SUA VELOCITA'  
E' NETTAMENTE  
SUPERIORE!

COMUNQUE  
SIA, NON E' IL  
CASO DI RESTARE  
IN AMMIRAZIO-  
NE! DOBBIAMO  
INVENTARCI  
QUALCOSA,  
E SUBITO!

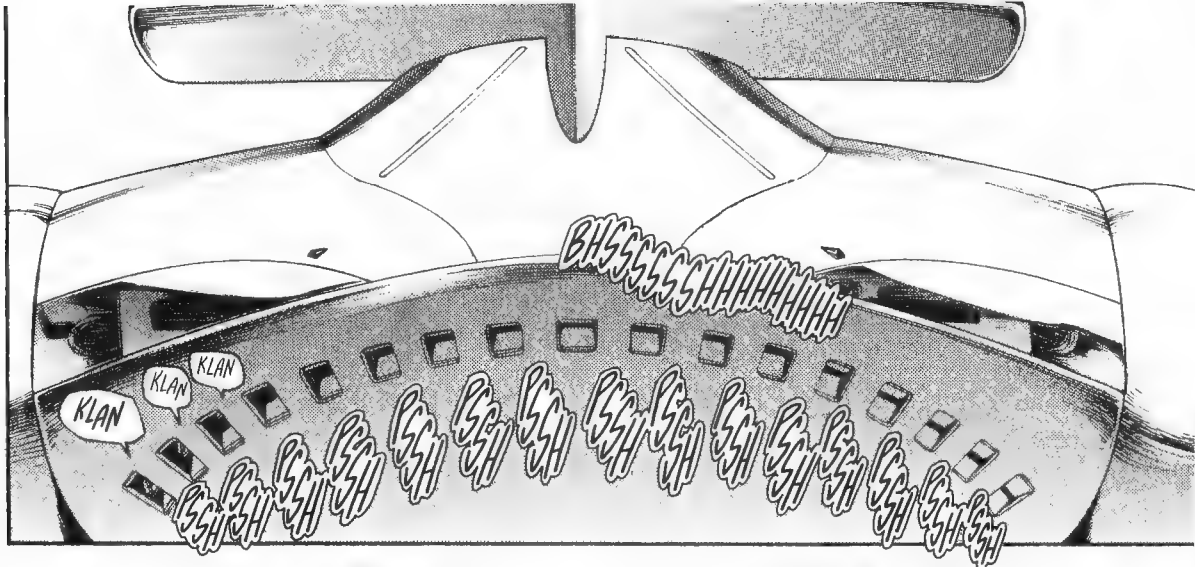
**DUMP**

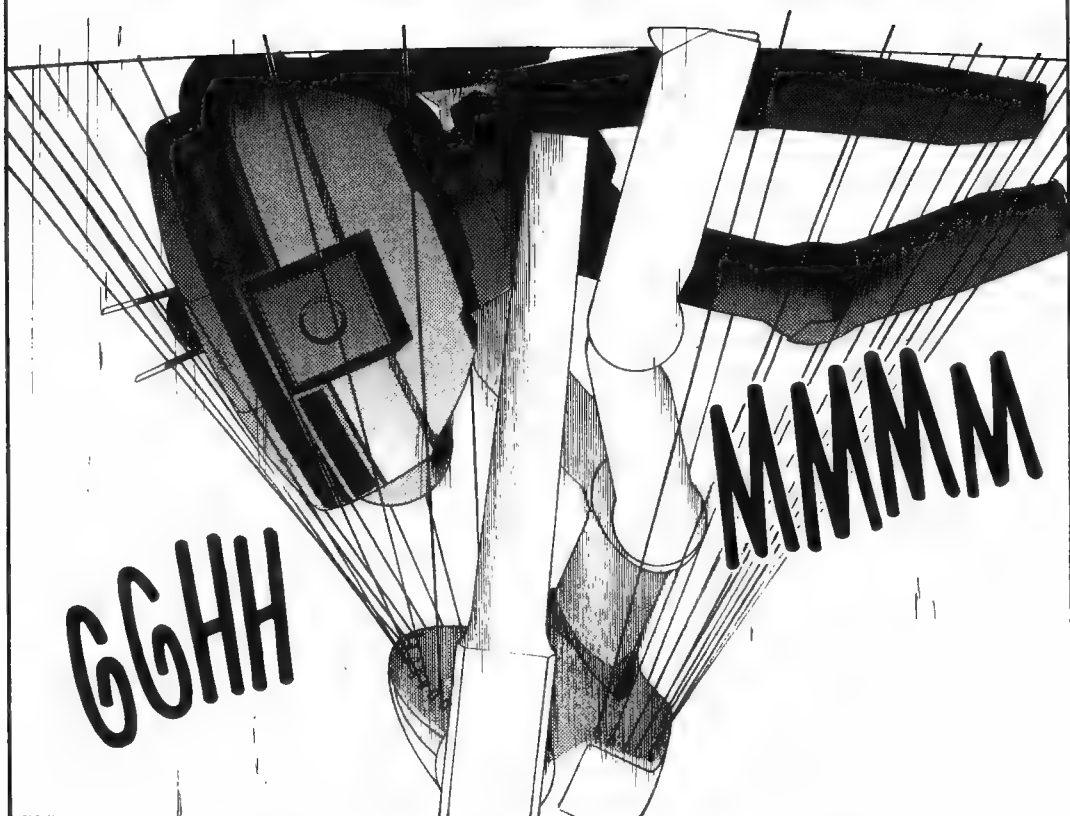
**DUMP**

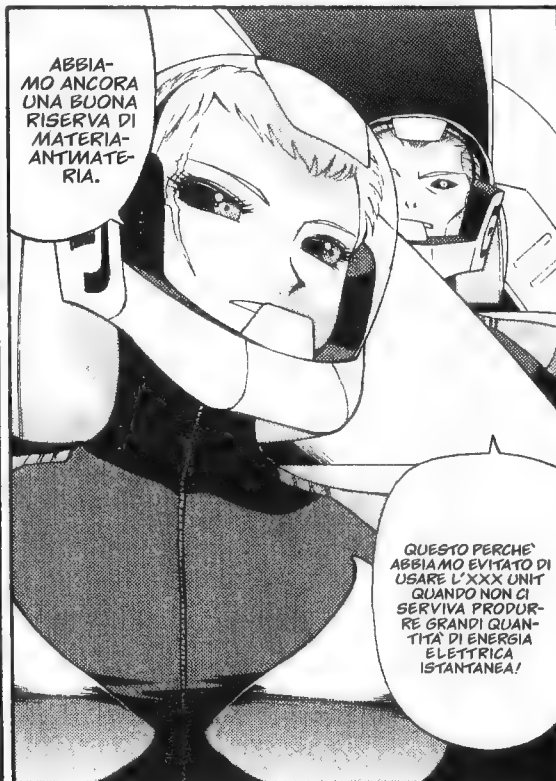
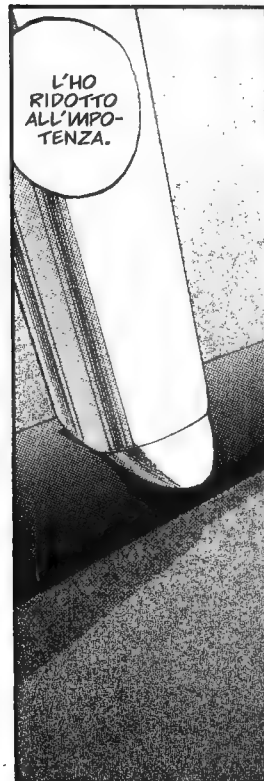
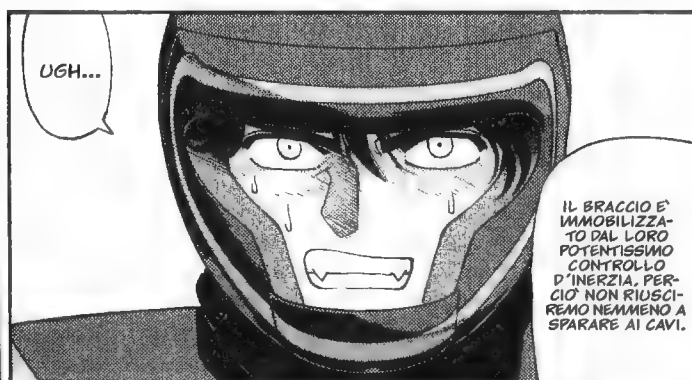
**PSSSH**

**EXAXION**

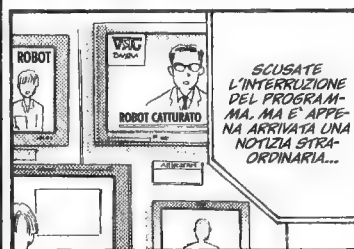
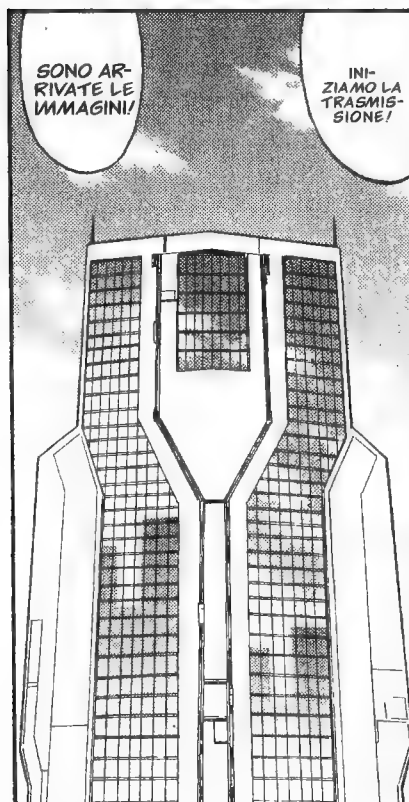






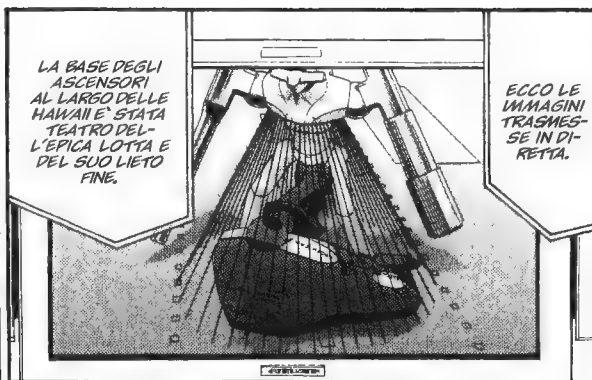






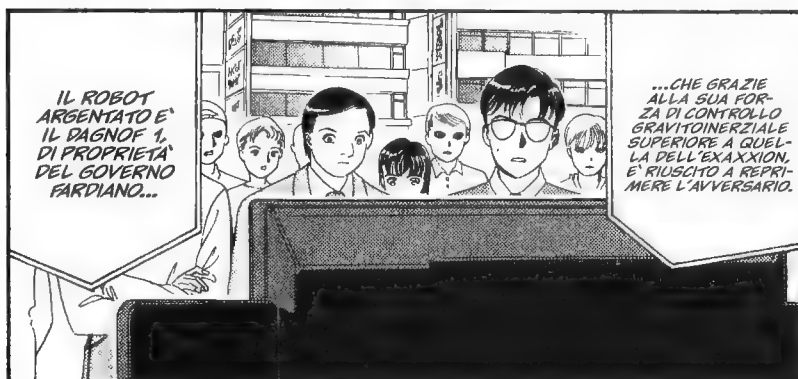


IL ROBOT DEL GOVERNO FARDIANO DAGNOF 1 HA CATTURATO IL ROBOT TERRORISTA CHE GIÀ DA QUALCHE TEMPO CIRCOLAVA A PIEDE LIBERO CAUSANDO GRAVI DANNI E VITTIME...



LA BASE DEGLI ASCENSORI AL LARGO DELLE HAWAII È STATA TEATRO DELL'EPICA LOTTA E DEL SUO LIETO FINE.

ECCO LE IMMAGINI TRASMESSE IN DIRETTA.



IL ROBOT ARGENTATO È IL DAGNOF 1, DI PROPRIETÀ DEL GOVERNO FARDIANO...

...CHE GRAZIE ALLA SUA FORZA DI CONTROLLO GRAVITOINERZIALE SUPERIORE A QUELLA DELL'EXAXXION, È RIUSCITO A REPRIMERE L'AVVERSARIO.



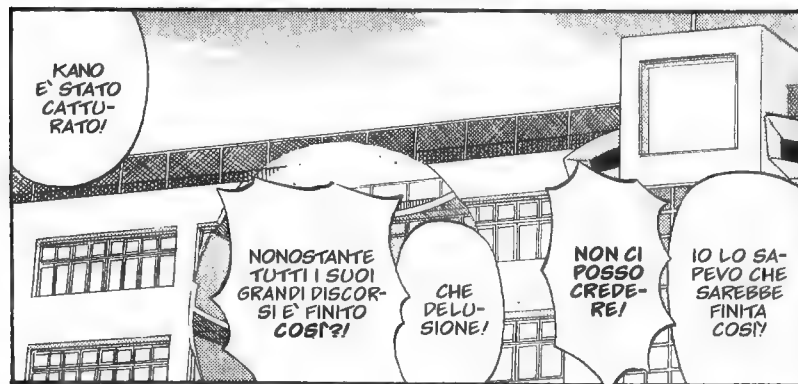
VOGLIAMO METTERE IN CIRCOLAZIONE INFORMAZIONI CHE NEGANO QUESTI FATTI?

NO, ASPETTA...



LA MINACCIA TERRORISTICA È FINALMENTE SOLO UN BRUTTO RICORDO, E TUTTO GRAZIE ALLA VOLONTÀ DEL GOVERNO FARDIANO DI MANTENERE LA PACE E LA SERENITÀ SULLA TERRA...

LA PACE... MA SENTILI!



KANO È STATO CATTURATO!

NONOSTANTE TUTTI I SUOI GRANDI DISCORSI È FINITO COSÌ?!

CHE DELUSIONE!

NON CI POSSO CREDERE!

IO LO SAPEVO CHE SAREBBE FINITA COSÌ!

MINAGATA...  
NON C'E' NES-  
SUN'ALTRA  
ARMA UTILIZ-  
ZABILE?

OLTRE A  
ME STESSA,  
C'E' SOLO IL  
GUNNER SUIT.

ELENCAMI LE  
SPECIFICHE-  
LIMITE DEL  
GUNNER  
SUIT...

ATTIVANDO IL MODO  
DA COMBATTIMENTO  
DOVRESTI POTER  
DISPORRE DI UNA  
FORZA SUPERIORE  
DI ALCUNE DECINE  
DI VOLTE A QUEL-  
LA ATTUALE.

VOGLIO SAPERE  
SE RIUSCIRÒ A  
MUOVERMI SOT-  
TO IL CONTROL-  
LO GRAVITO-  
INERZIALE CHE  
STIAMO SUBEN-  
DO ORA...

SUPPONGO TU  
NON POSSA EVITA-  
RE IL CONTROLLO  
D'INERZIA, MA  
DATO CHE LA TUA  
MASSA E' DI GRAN  
LUNGA MINORE RI-  
SPETTO A QUELLA  
DELL'EXAXION,  
DOVRESTI RIUSCI-  
RE A RESISTERE  
ALLA GRAVITA'.

BENE,  
ALLO-  
RA...

...RICOR-  
REREMO A  
QUESTO  
MEZZO!

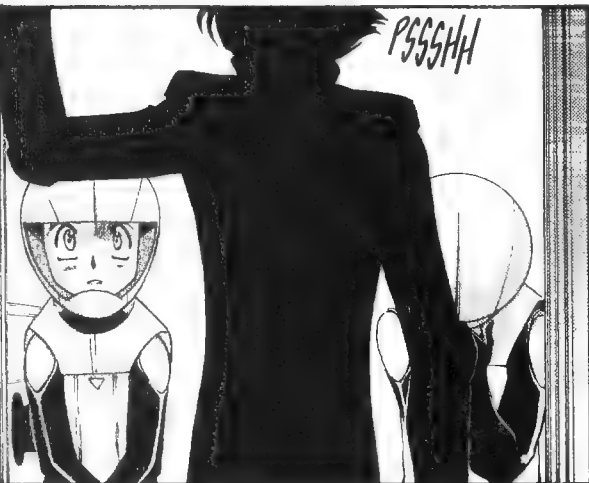
TI  
INFORMO  
CHE NON  
ESISTONO  
ANCORA DATI  
RELATIVI AL  
CORRETTO  
FUNZIONA-  
MENTO DEL  
MODO DA  
COMBATTI-  
MENTO DEL  
GUNNER  
SUIT.

NON  
M'IMPOR-  
TA! INVECE  
DI LASCIARMI  
SCONFIGGERE,  
PUNTERO  
TUTTO SU  
QUESTA  
POSSIBI-  
LITA'!

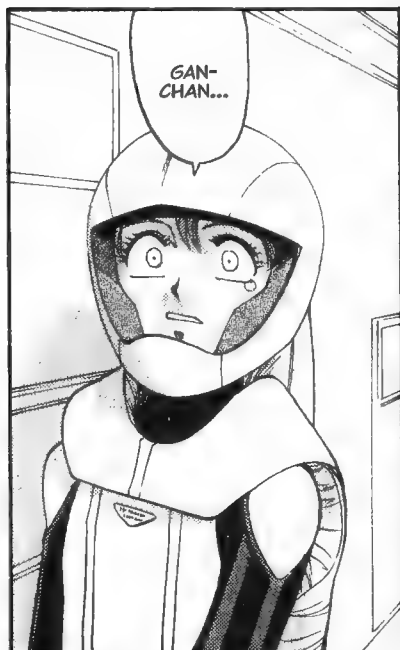
SBAM

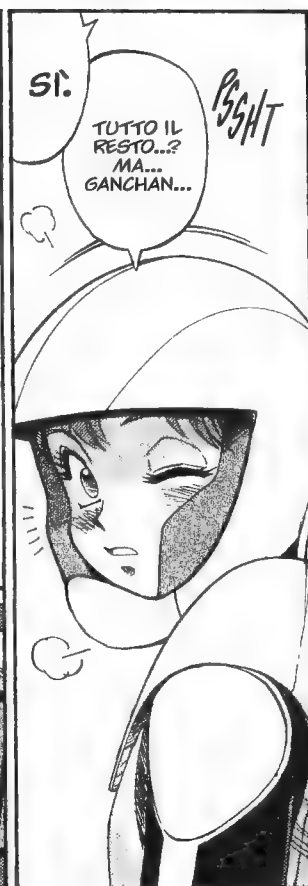
SE RIUSCI-  
RÒ A TAGLIARE  
TUTTI I CAVI CHE  
CI IMMOBILIZZA-  
NO, POTREMO AT-  
TIVARE IL SALTO  
GRAVITAZIO-  
NALE!

PSSSSHH









**Ryusuke Mita - AITEN MYOO**  
UNA PERSONA COMPLETAMENTE DIVERSA





PRONTO,  
PAPA'...?

SENTI,  
STASERA HO  
DI NUOVO  
BISOGNO  
DELLA TUA  
VILLETTA DI  
TAKAO...

Sì...

SMETTILA DI  
CONTINUARE  
A TRATTAR-  
MI COME UN  
BAMBINO!

NO, NON E'  
SUCCESSO  
NIENTE, NON  
PREOCCU-  
PARTI...

VA BENE.  
Sì, sì.

PROPRIO  
COSÌ...

NON HO  
BISOGNO DI  
DIRTI CERTE  
COSE, VERO?  
HAI CAPITO,  
INSOMMA...

FINO A  
DOMA-  
NI...



...NON  
MANDARE QUI  
NESSUNO.

INTESI?



QUELLA  
FEMMINA  
UMANA  
PRESSO CUI  
ABITI...



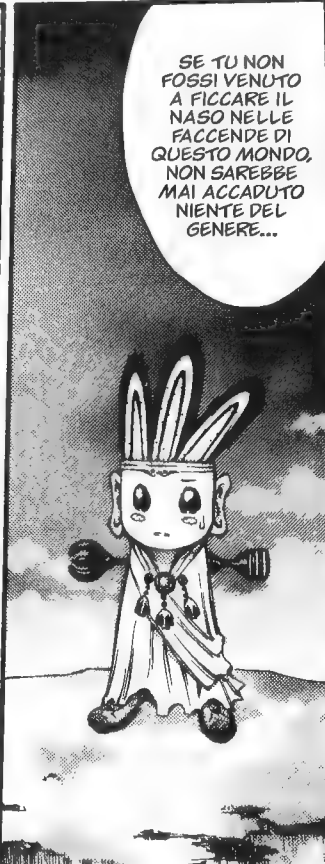
OR-  
MAI...

...STARA'  
PER ESSERE  
PROFANATA  
DA QUALCUNO  
CON CATTIVE  
INTENZIONI...



COS'HAI  
INTENZIO-  
NE DI FARE  
ORA, AITEN  
MYOO?

E' TUT-  
TA COLPA  
TUA, LO  
SAI BENE.



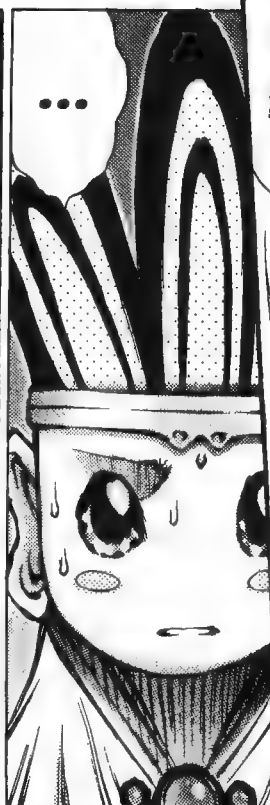
SE TU NON  
FOSSI VENUTO  
A FICCARE IL  
NASO NELLE  
FACCENDE DI  
QUESTO MONDO,  
NON SAREBBE  
MAI ACCADUTO  
NIENTE DEL  
GENERE...



SEI  
STATO TU A  
CONDURRE PER  
MANO QUELLA  
FEMMINA NEL  
MONDO DEL-  
L'IPOCRISIA...

...E COSI'  
L'HAI FATTA  
CADERE IN  
UN BARATRO  
MOLTO PRO-  
FONDO...

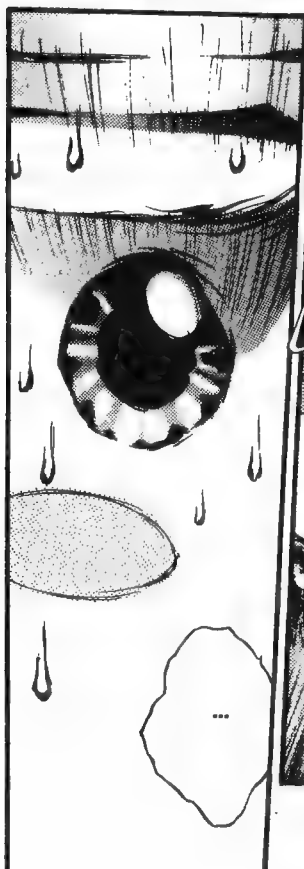




QUELLA  
FEMMINA E'  
STATA MOLTO  
SFORTUNATA...



...AD AVER  
INCONTRA-  
TO UN TIPO  
COME TE!

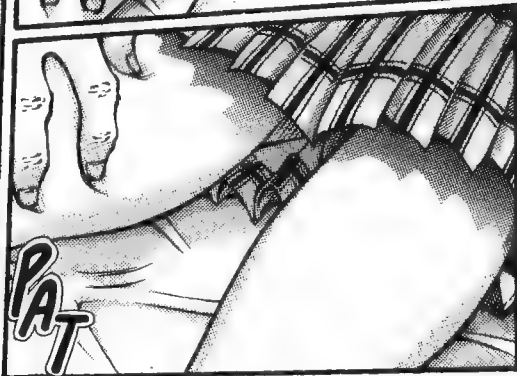
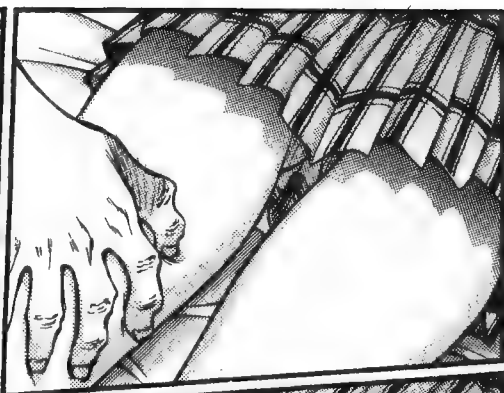


BASH



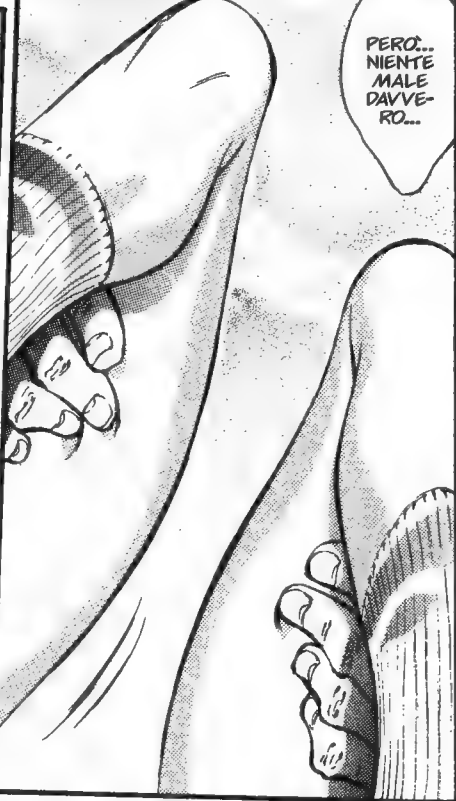
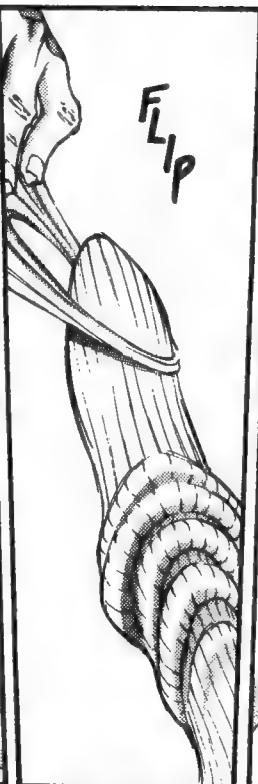
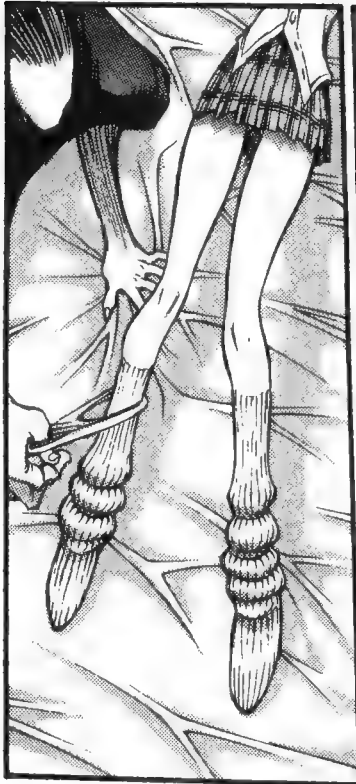
STU-  
PIDO.

ORMAI  
NON FAI  
PIU' IN  
TEMPO.







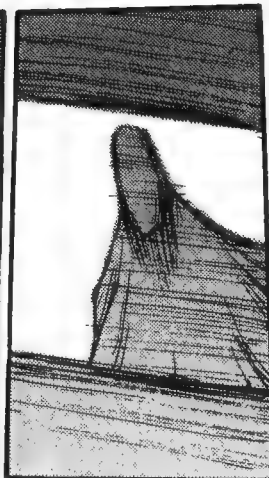
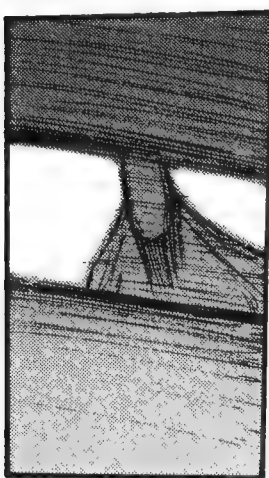


PERO...  
NIENTE  
MALE  
D'AVVE-  
RO...

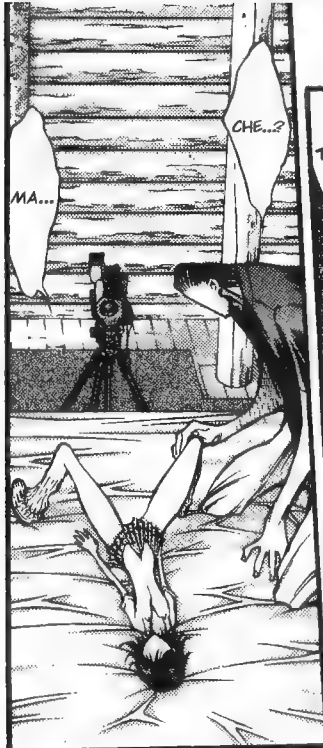


QUESTO SET  
LO VENDERO'  
A UN BUON  
PREZZO DI  
SICURO...

...ZIC



...



MA...

CHE...?

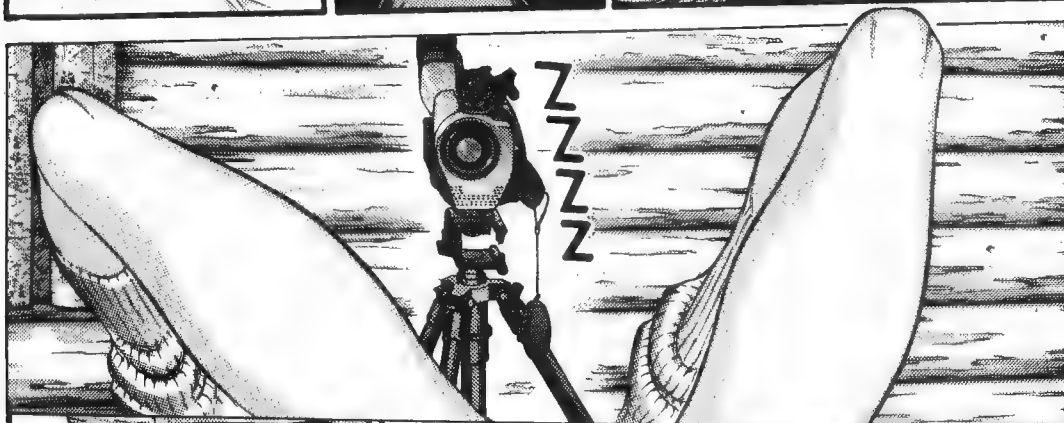
TSK!

CHE SEC-  
CATURA!  
SI E' GIA'  
SVEGLIATA!

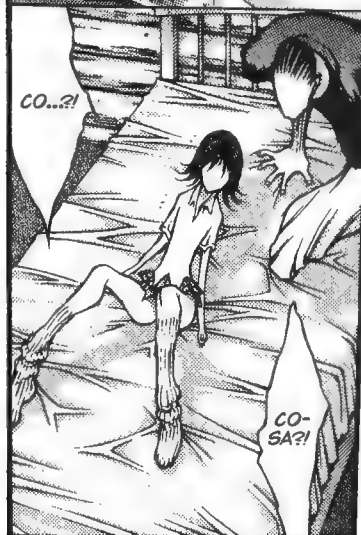


STAVO  
FACENDO UN  
OTTIMO  
LAVORO...

?!



ZZZZ



CO...?!

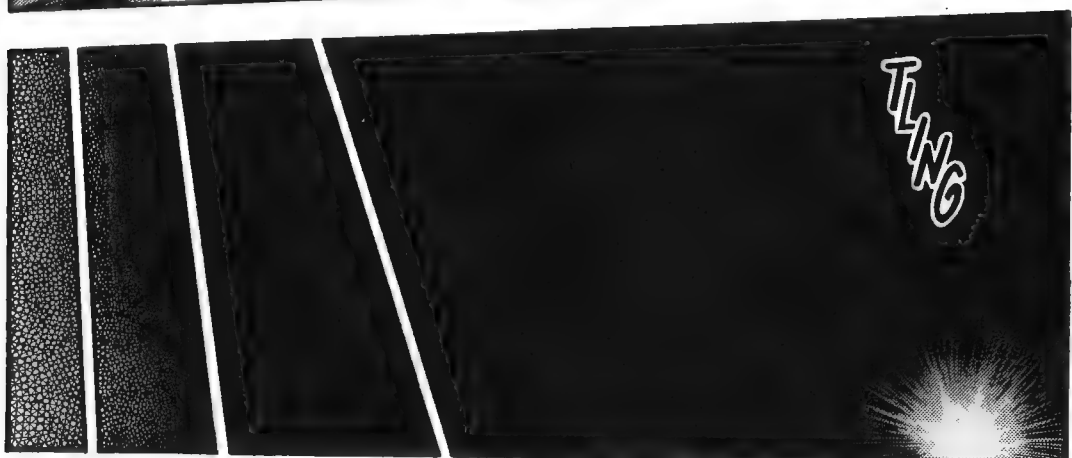
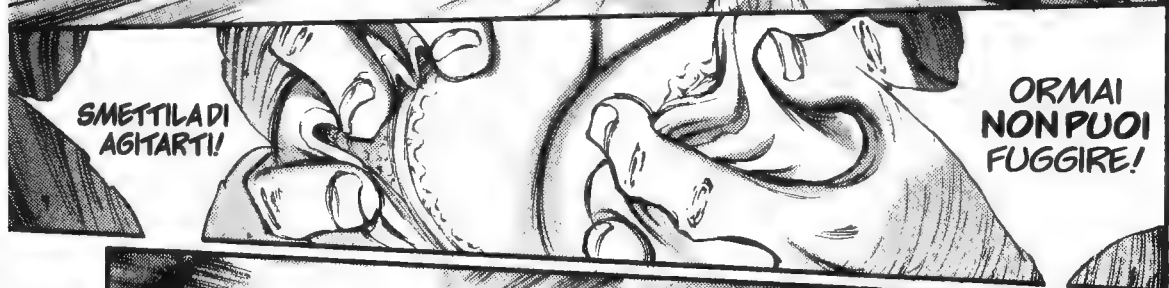
CO-  
SA?!

TI IN-  
FORMO CHE  
E' INUTILE  
GRIDARE.

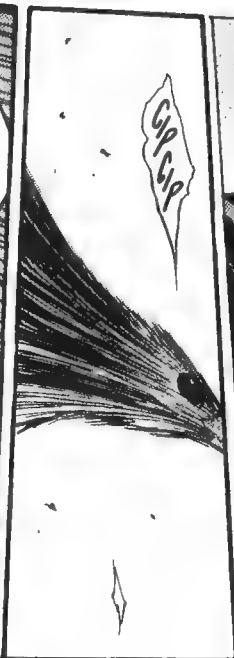
SIAMO  
IN MEZZO  
AI MONTI,  
ISOLATI DA  
TUTTO.



COME?!



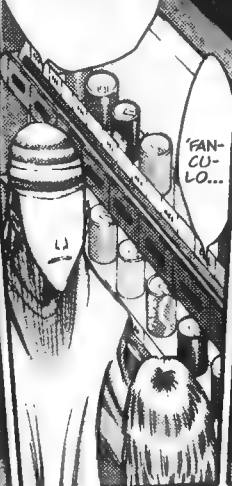




THUMP  
THUMP



MI SA  
CHE LA CAS-  
SA DI QUESTA  
L'HANNO GIA'  
SVUOTATA...



'FAN-  
CU-  
LO...



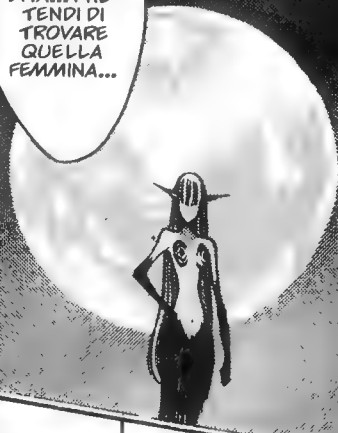
PANT  
PANT

PANT

TI HO GIA'  
DETTO CHE  
E' TUTTO  
INUTILE.



PENSA  
ALL'ASSUR-  
DITA'... PRE-  
TENDI DI  
TROVARE  
QUELLA  
FEMMINA...



...SEGUENDO  
LA DIREZIONE  
INDICATA DAL  
TUO SONAGLIO  
PENTAFORCATO.  
CHE TI INDICA  
LA PRESENZA  
DI CATTIVE  
INTENZION-  
NI...









ADESSO  
BASTA!

LE TUE  
CHIAC-  
CHIERE  
MI FANNO  
AMMO-  
SCIARE!



N-NO...

DICO SUL  
SERIO...



S-SE  
FARAI UNA  
COSA DEL  
GENERE...

...IL GIOR-  
NO IN CUI  
MORIRAI...



...PRECI-  
PITERAI IN  
UN POSTO  
TERribI-  
LE...

NON  
HAI MAI  
SENTITO  
PARLARE  
DELL'IN-  
FERNO?!

DAV-  
VE-  
RO...

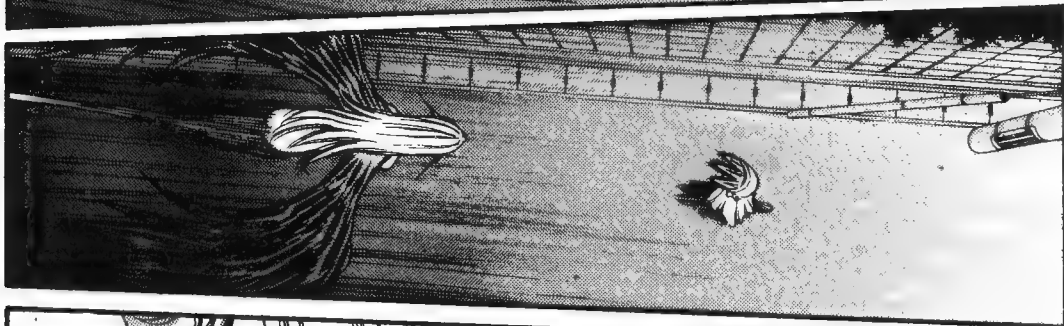
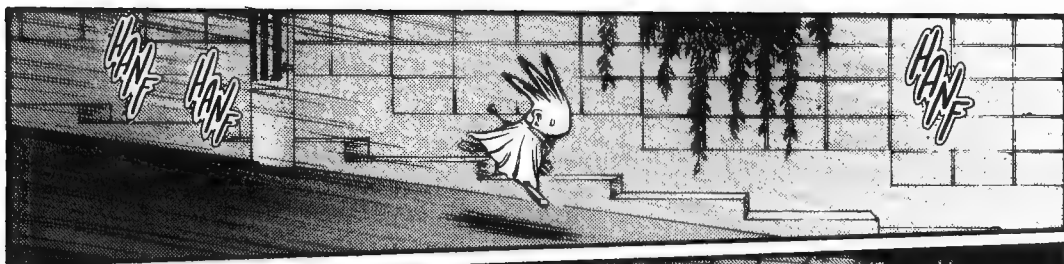


HAH!

MA  
GUARDA...  
COS'ABBIAMO  
QUI...?



...UNA  
SUORA  
?!





TU E QUELLA  
FEMMINA FATE  
ENTRAMBI PAR-  
TE DI QUESTA  
CATEGORIA!



PERO...



...FRA PO-  
CO LEI SARA'  
COSTRETTA  
AD APRIRE GLI  
OCCHI SULLA  
REALTA'...



...SUBENDO IN  
PRIMA PERSONA  
LA BRUTALITA' DI  
UNA PERSONA  
COL CUORE  
NERO COME  
LA PECE...



E COSI'  
CAMBIERA'...

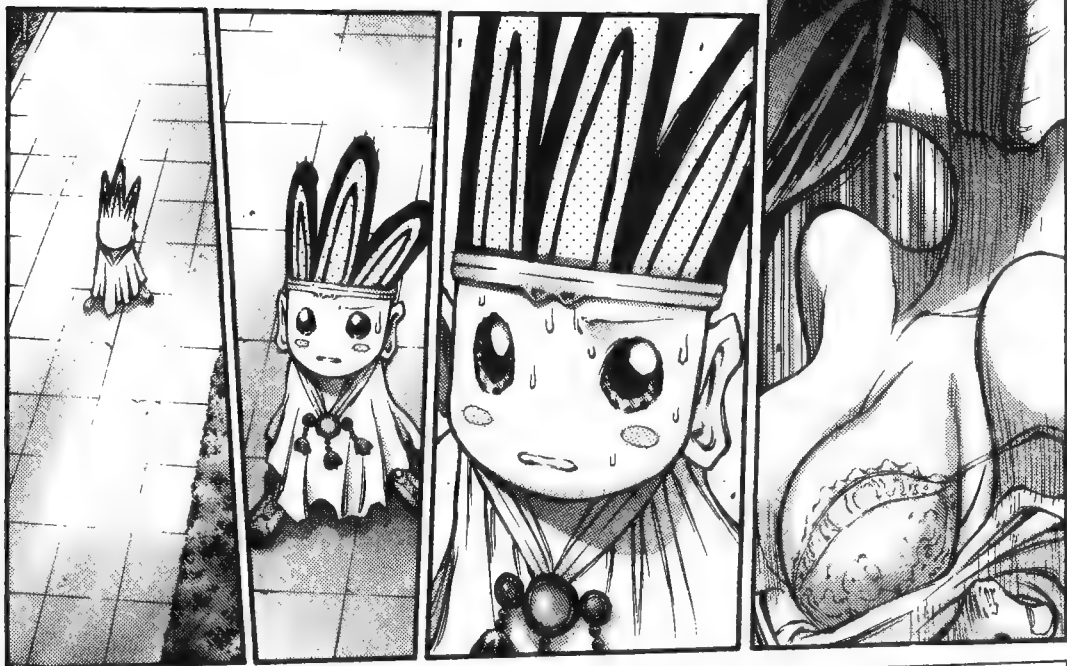


NASCERA' IN  
LEI UN NUOVO  
SENTIMENTO...  
UN SENTIMEN-  
TO DI ODIIO NEI  
CONFRONTI DEL-  
LE PERSONE  
COME QUELLA  
CHE L'HA AG-  
GREDITA...



...SPOSTAN-  
DOSI ANCHE  
LEI VERSO IL  
BUIO, DIVEN-  
TANDO POCO  
A POCO UNA  
PERSONA  
COMPLETA-  
MENTE DI-  
VERSA...





SENTIAMO.  
COSA SARESTI  
TU...



...PER  
AITEN?



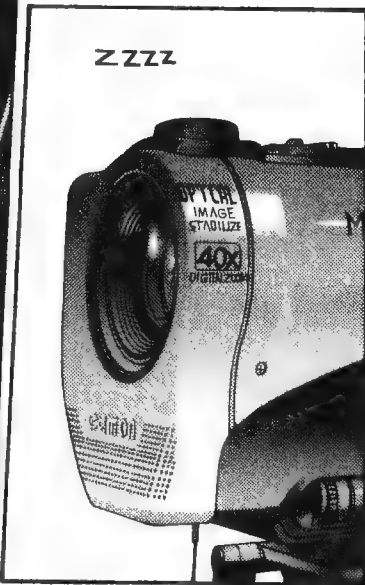
BE'...





IO...

...SONO  
SUA  
AMICA.



Z Z Z Z



KOTONO...



...SOLO  
PERCHE' CI  
SIAMO IN-  
CONTRATI...



...STAI  
PER DIVEN-  
TARE UNA  
PERSONA  
DIVORATA  
DALL'ODIO...



NOOO!  
BASTA!

SMET-  
TILA, TI  
PREGO!



BE'?  
CHE TI  
SUCCED-  
E, ORA?!

PERCHE' NON  
MI FAI PIU' LA  
PREDICA?!

ALLORA?! CHE  
FINE HA FATTO  
IL DISCORSO  
DI POCO FA?!



COS'E' C'E'  
QUALCOSA  
CHE TI INTE-  
RESSA DI PIU';  
ADESSO? HAI  
ALTRO PER  
LA TESTA?!

ALLO-  
RA?!

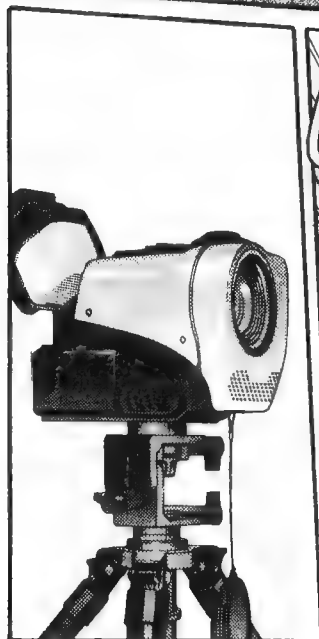
N-NO...  
SMET-  
TILA...





















KOTONO!



...N-  
NO...



...NON  
AVVICI-  
NARTI...



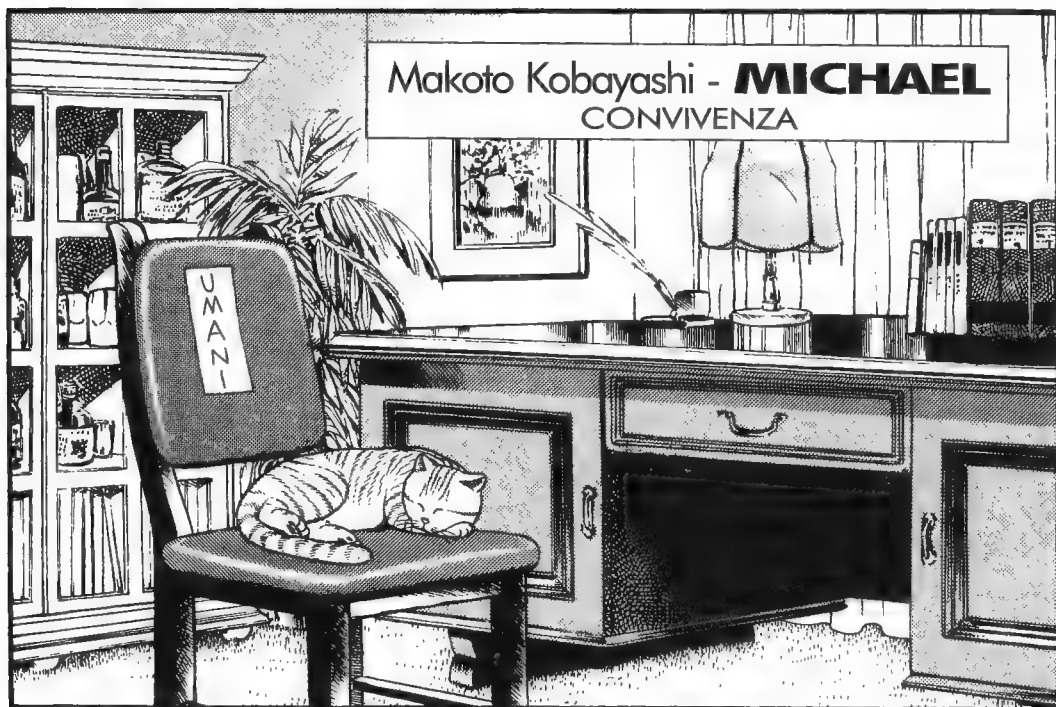
GLENCH



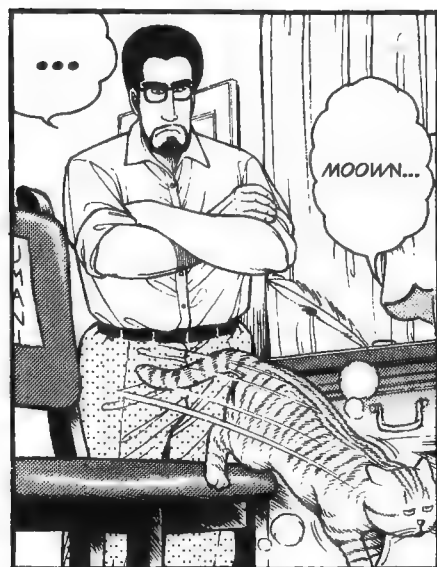
NON  
AVVICI-  
NARTI A  
ME...



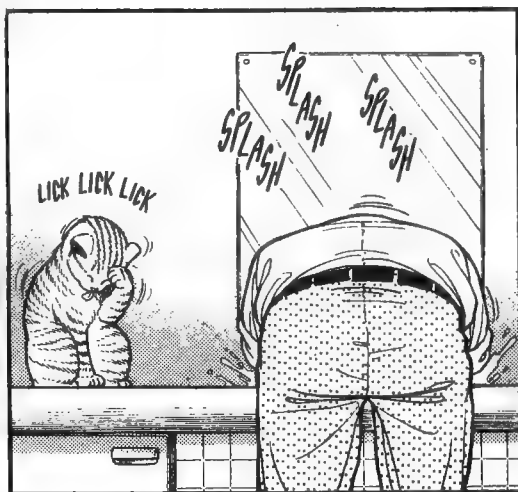
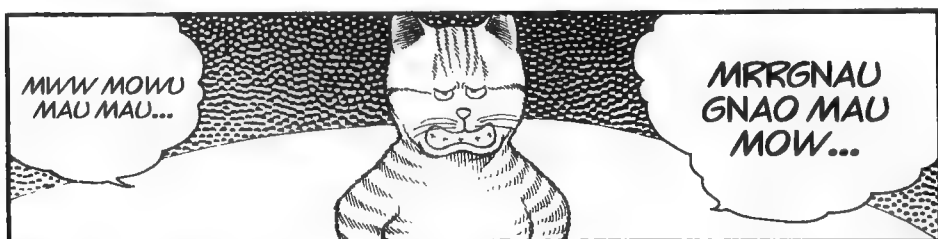
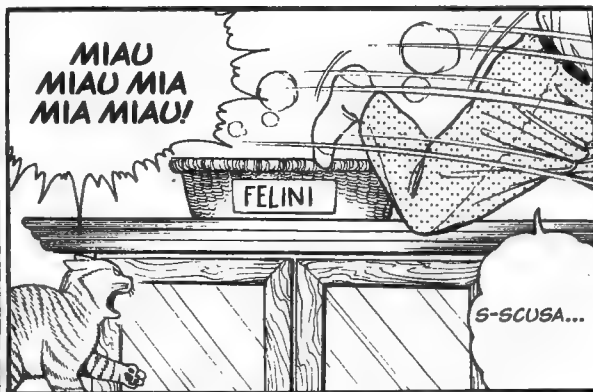
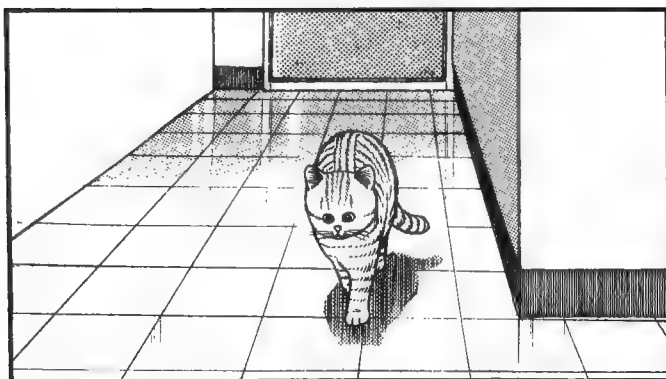
DIVEN-  
TERA UNA  
PERSONA  
COMPLE-  
TAMENTE  
DIVER-  
SA...

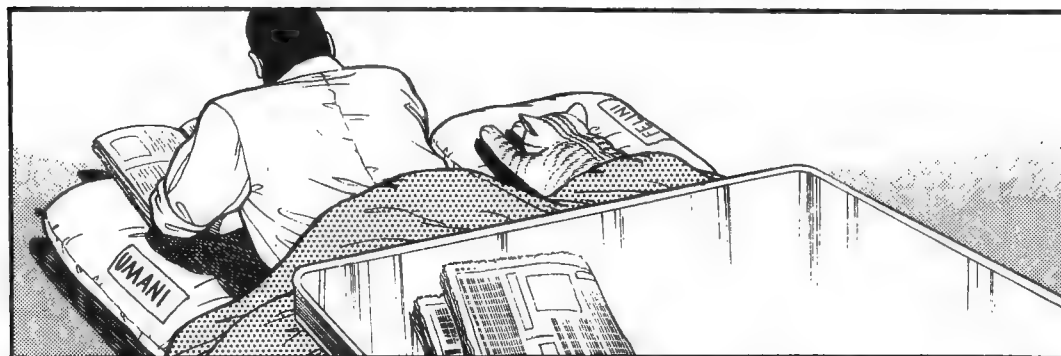
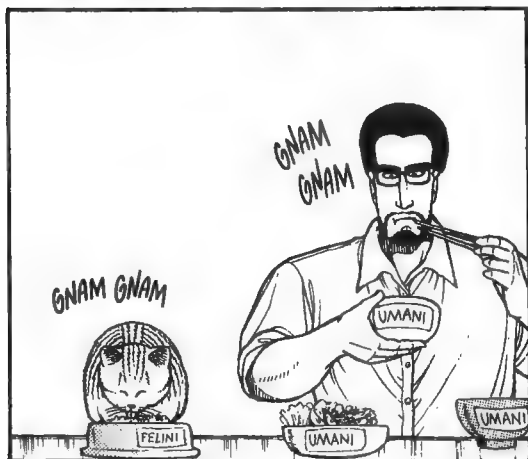
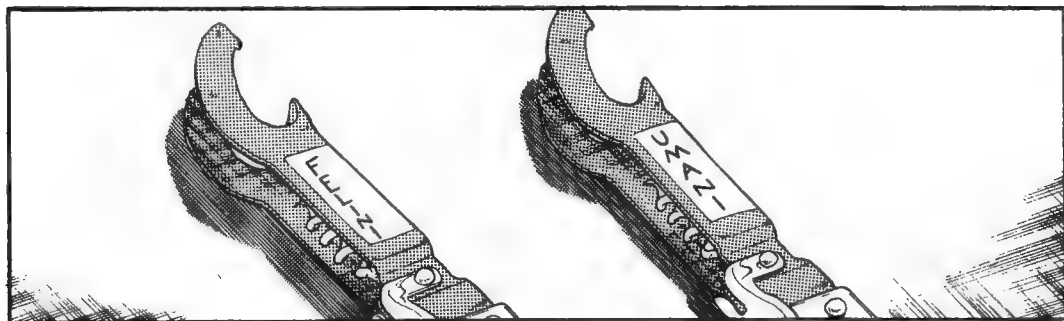


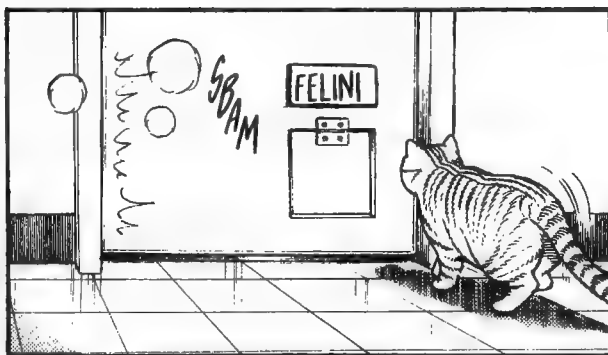
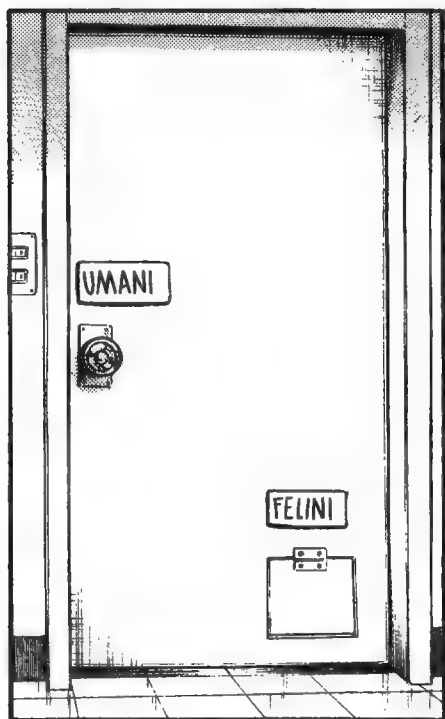
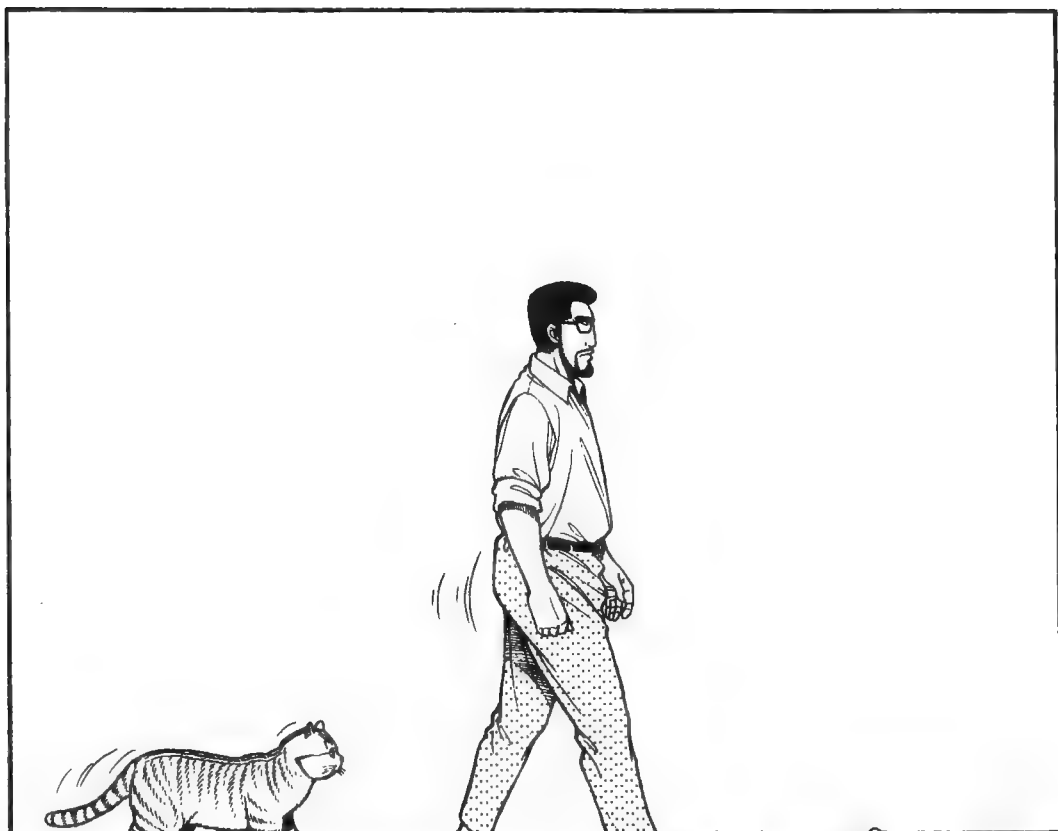
Makoto Kobayashi - **MICHAEL**  
CONVIVENZA

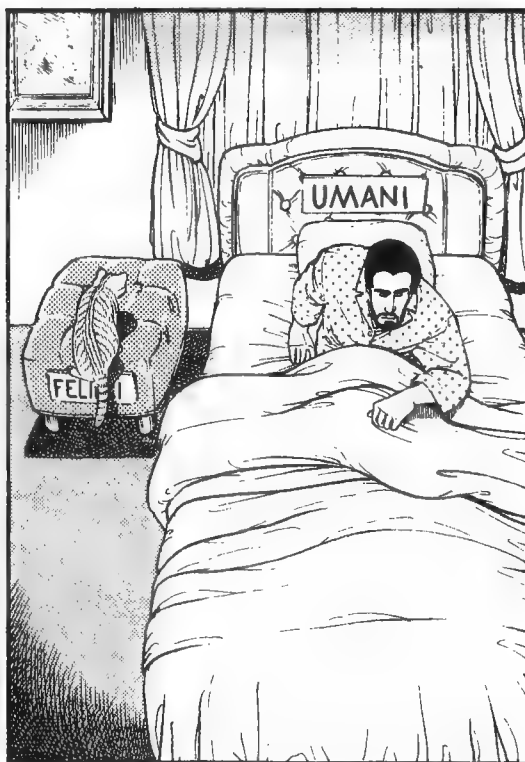
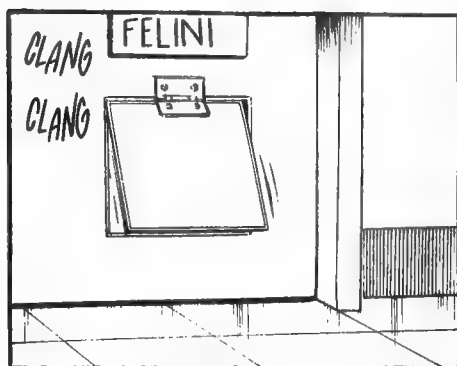
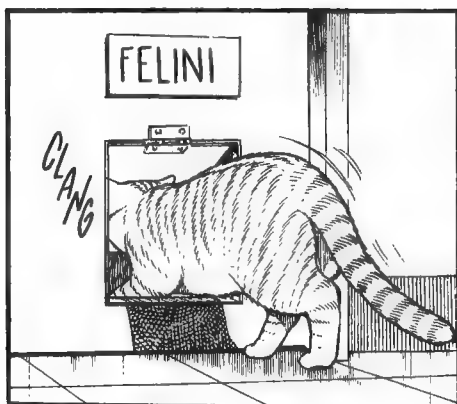




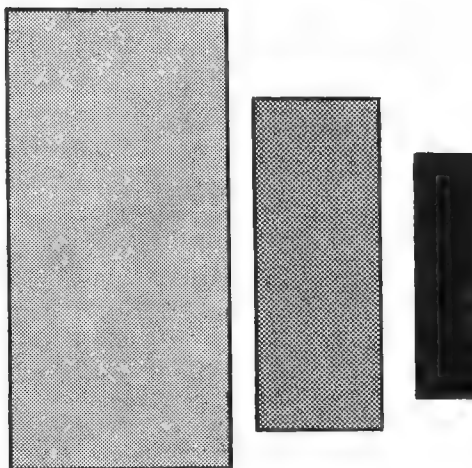
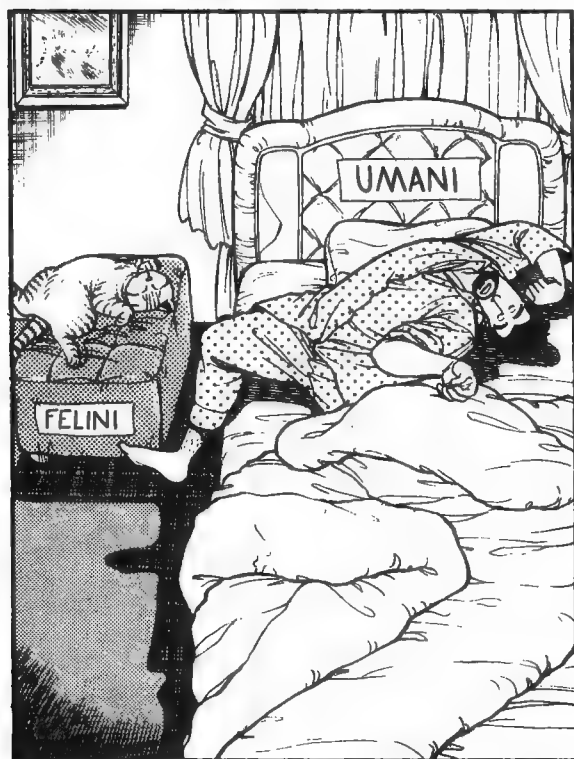
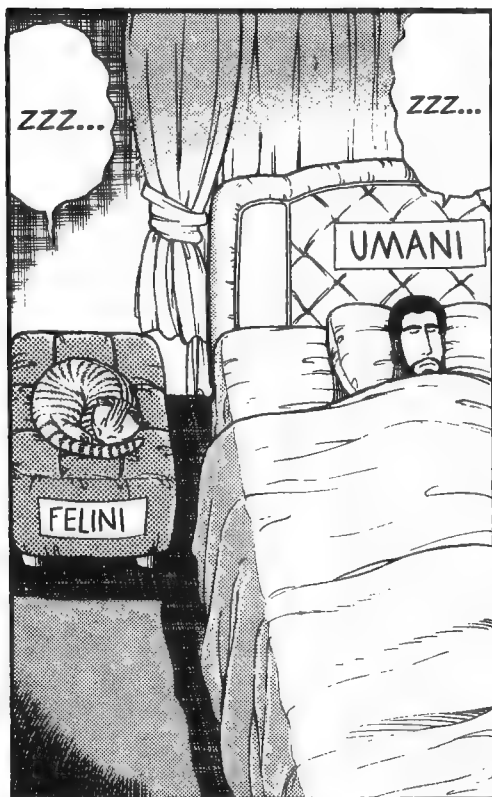




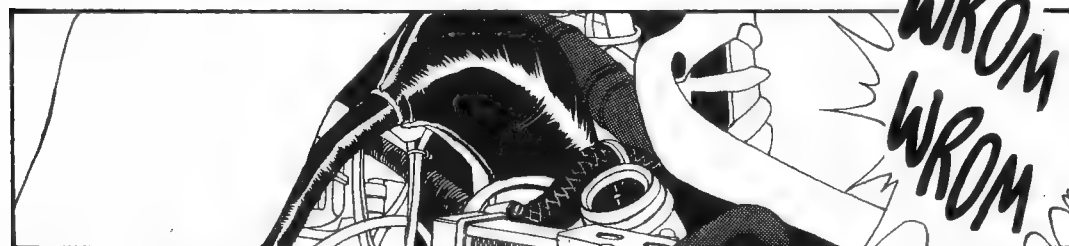
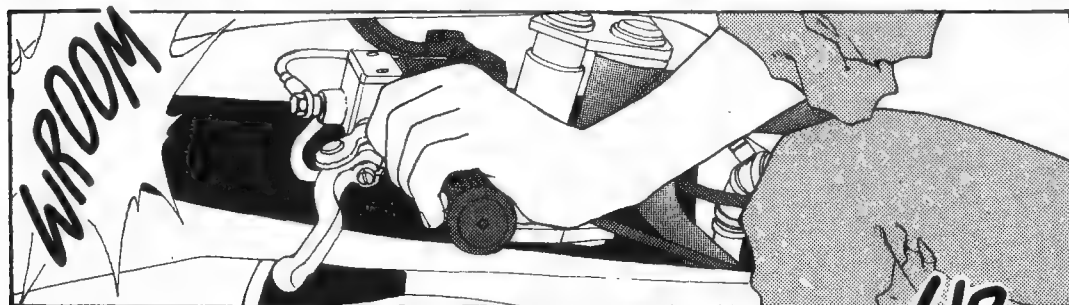
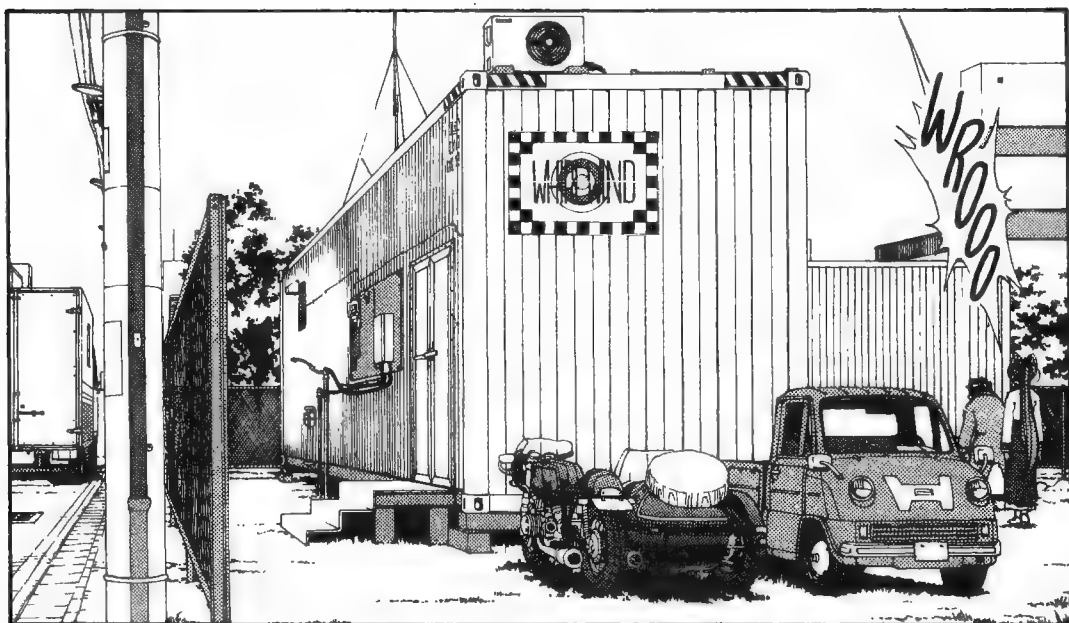






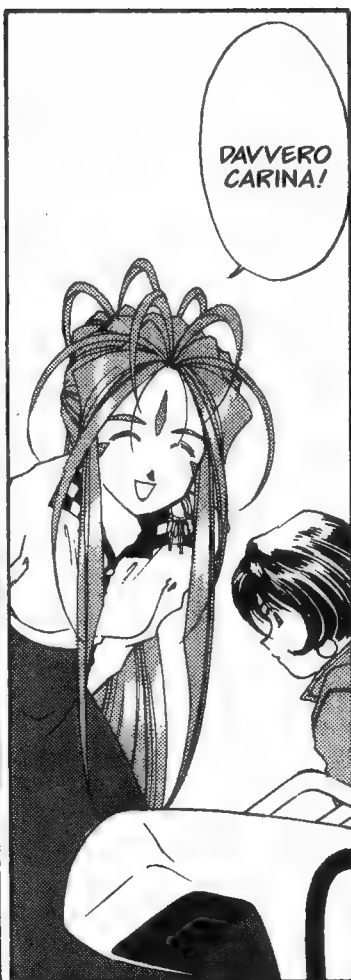
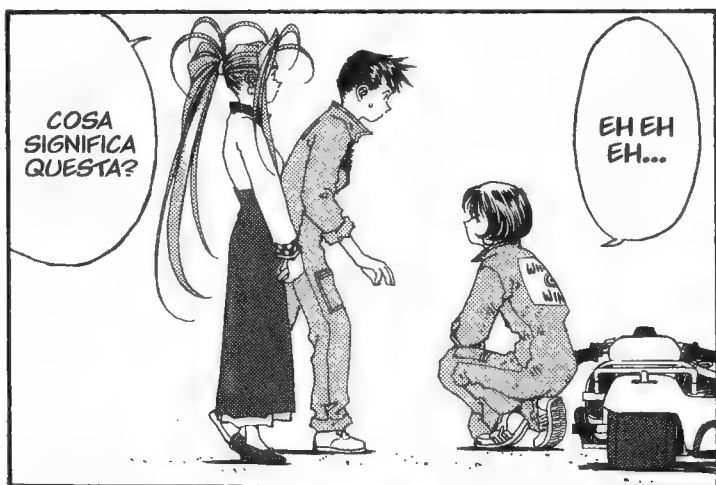


MICHAEL - ALLA PROSSIMA!



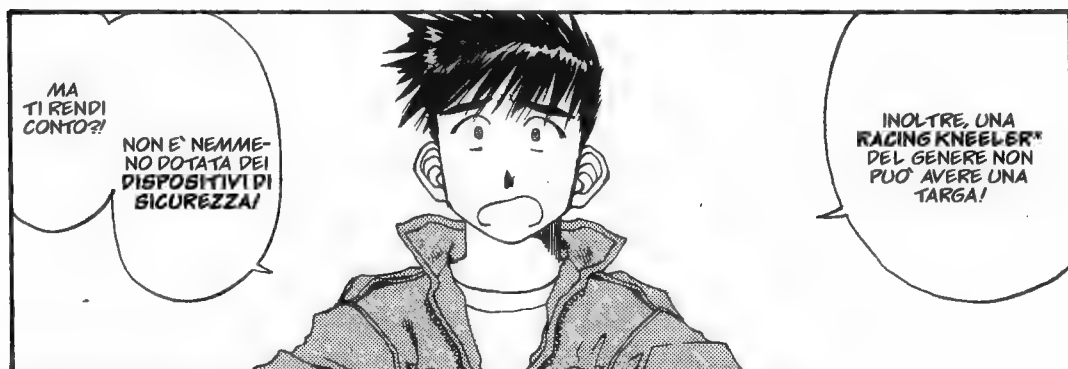
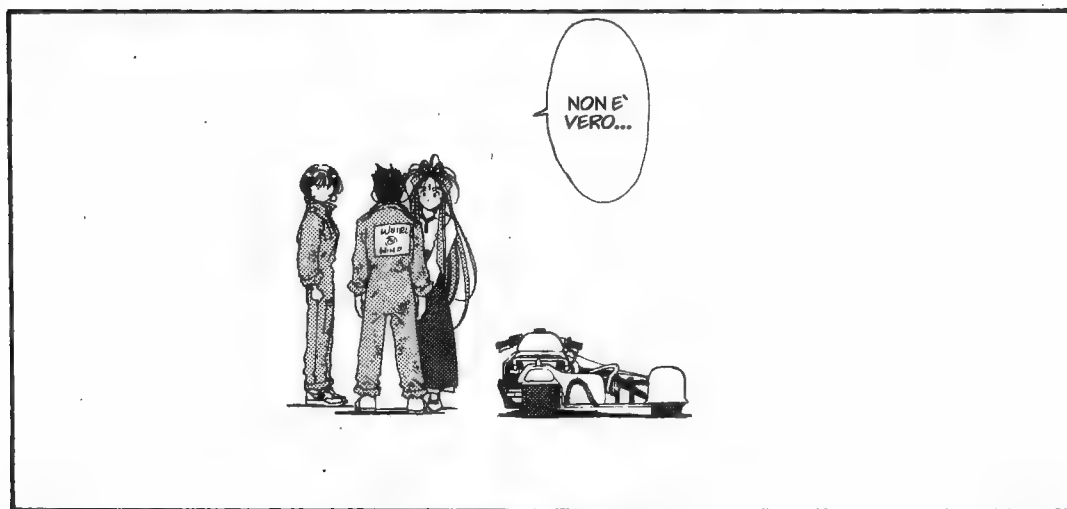
Kosuke Fujishima  
**OH, MIA DEA**  
IN CIMA AL VALICO





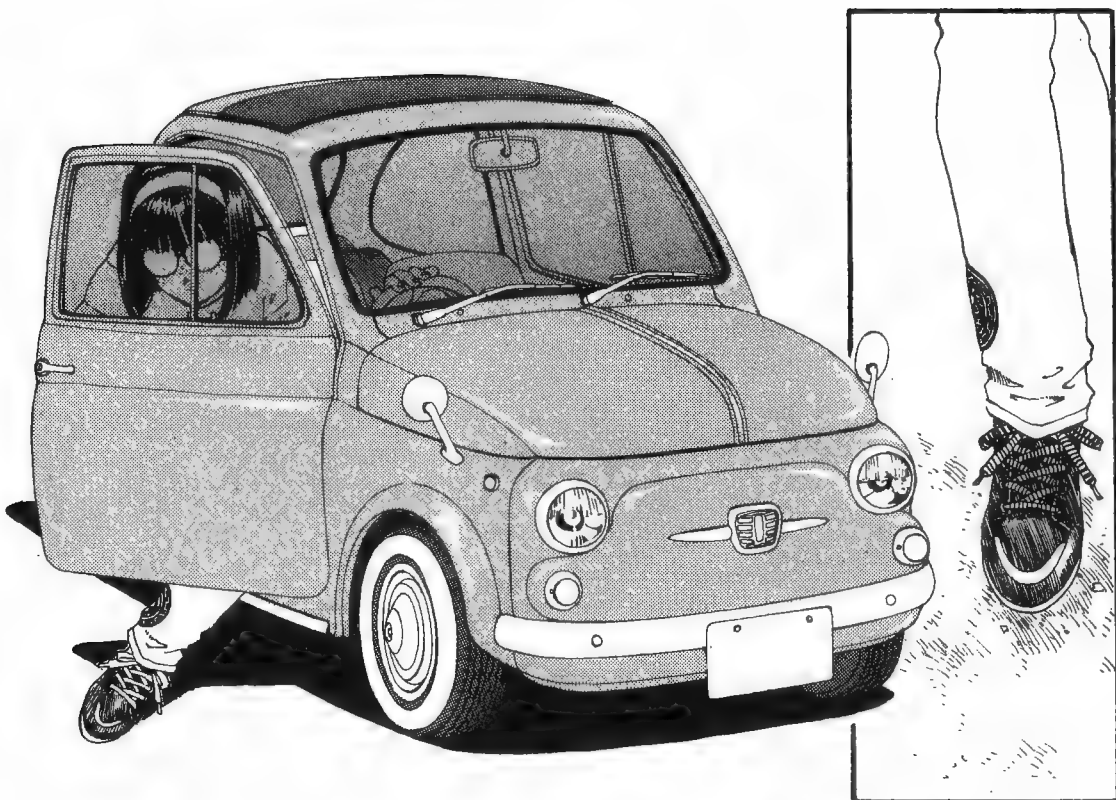




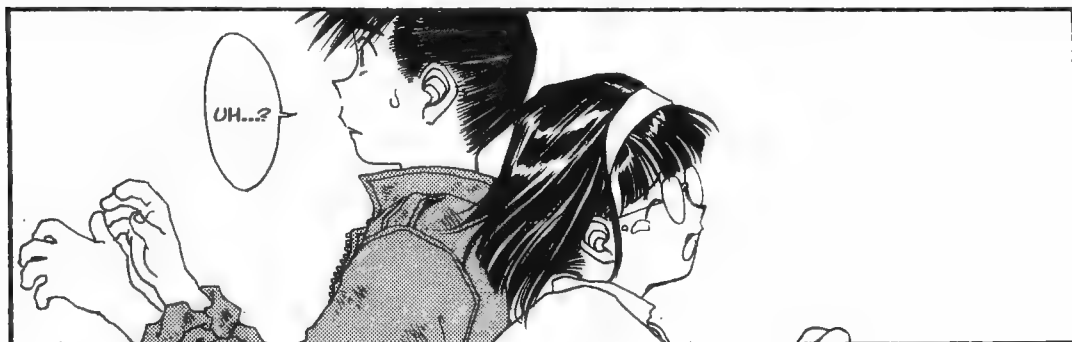
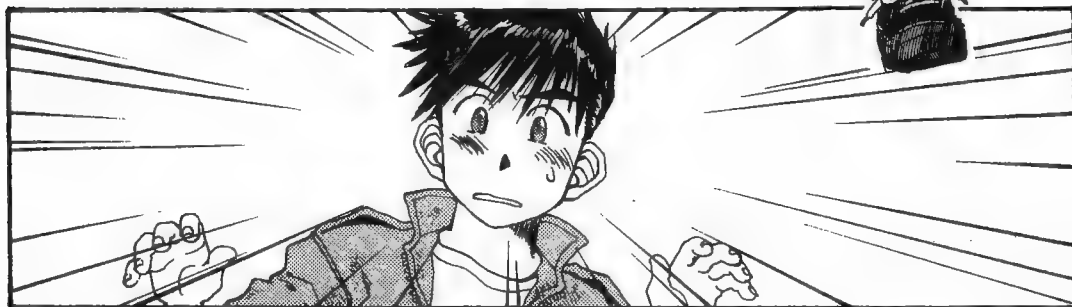
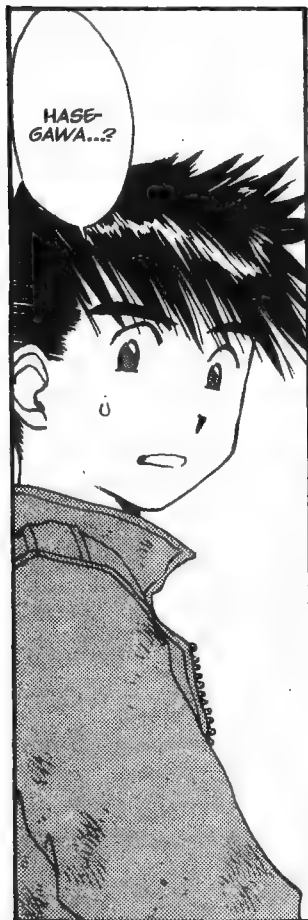


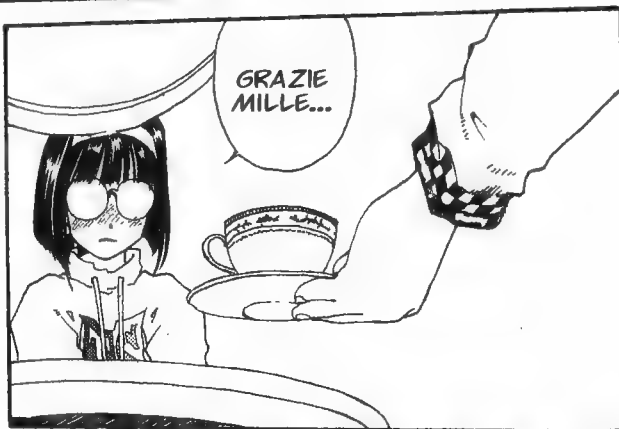
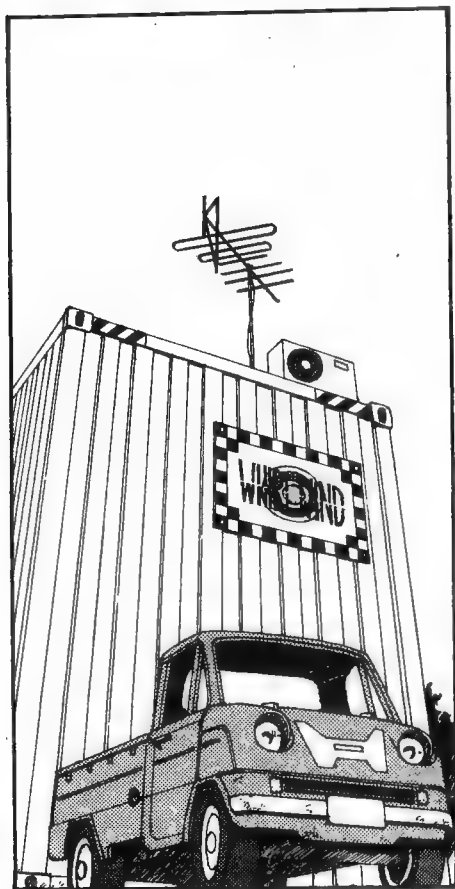
\* SIDECAR DA CORSA, SPROVVISTO DI FARI, FRECCHE, RETROVISORE, ECCETERA... KB

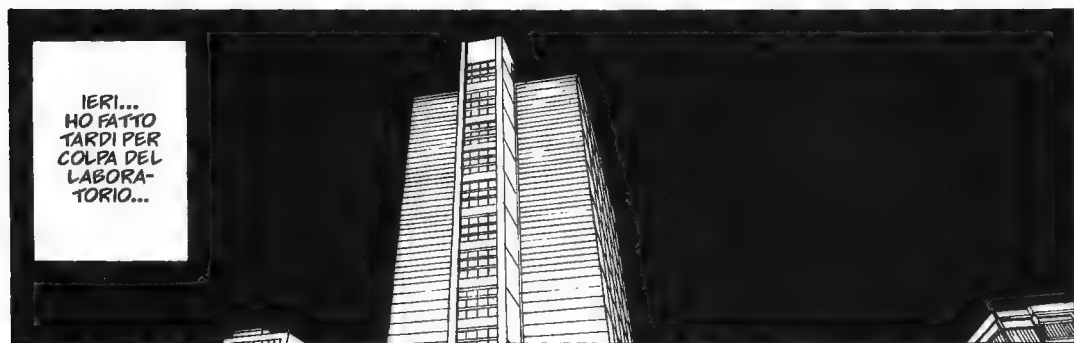
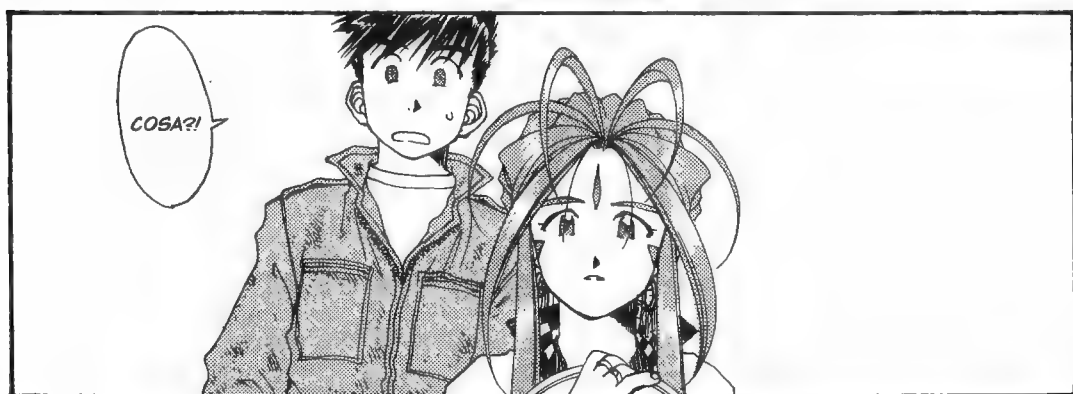
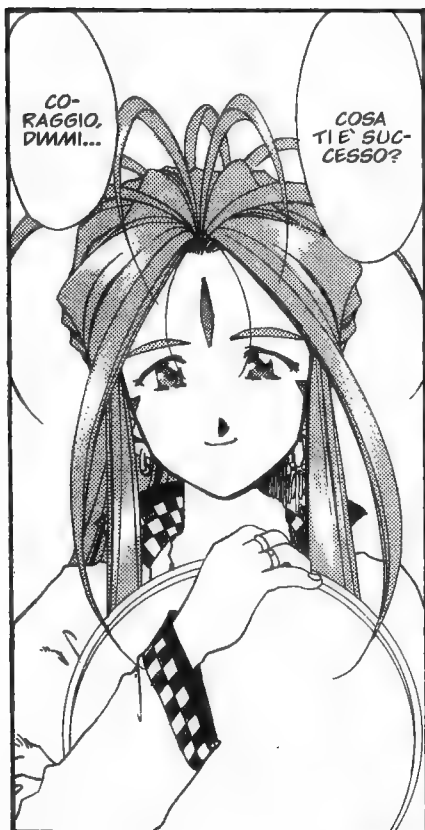






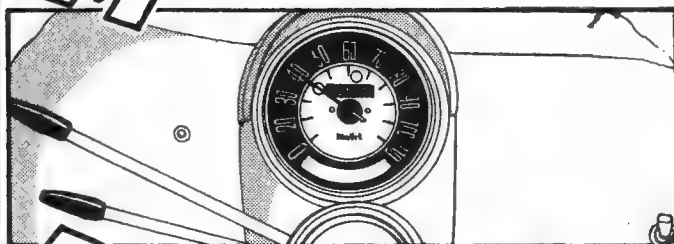




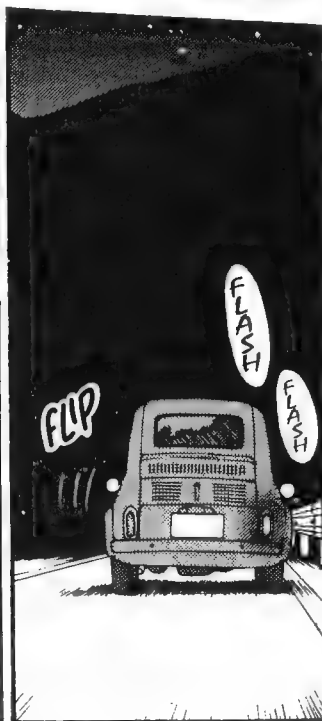
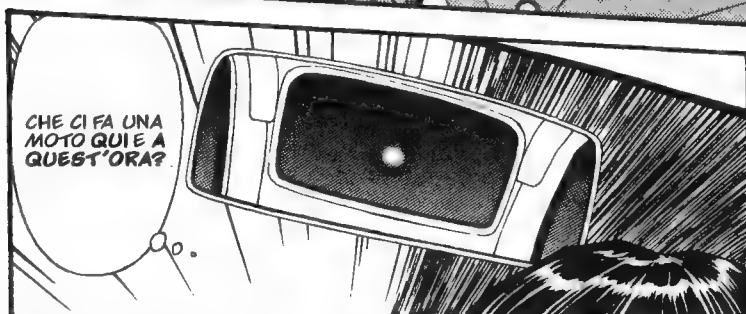
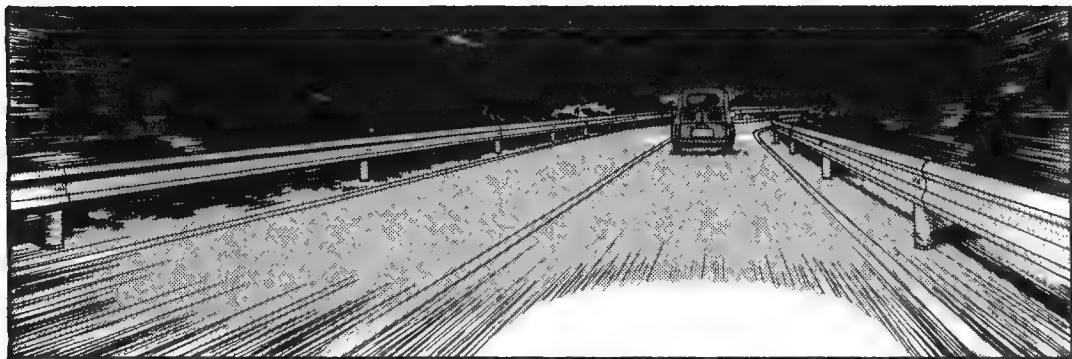


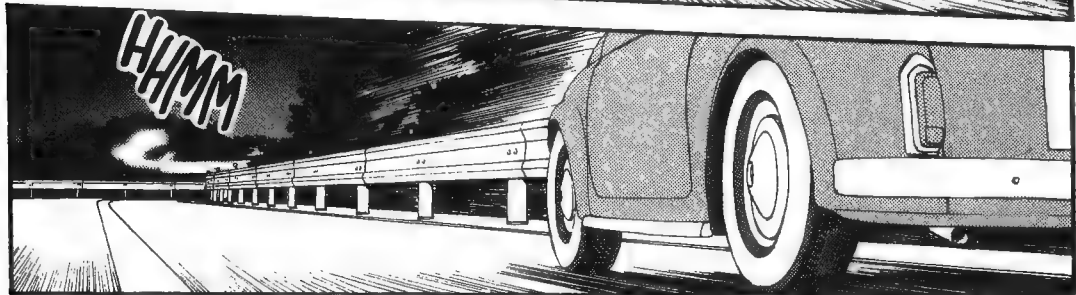
ALLORA  
HO PRESO  
UNA SCOR-  
CIATOIA E  
SONO PAS-  
SATA DA  
QUEL VA-  
LICO...

E' LA  
STRADA  
CHE PORTA  
AL DISTAC-  
CAMENTO  
DI INOKU-  
RADAI...









C'E'  
QUALCO-  
SA CHE  
NON VA...

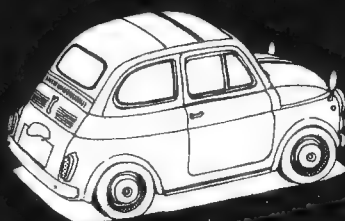


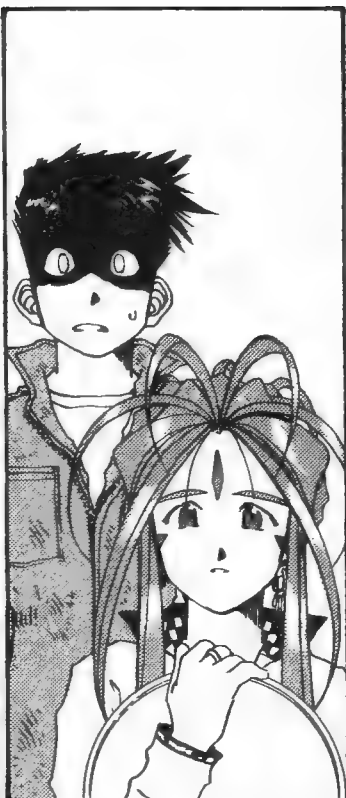
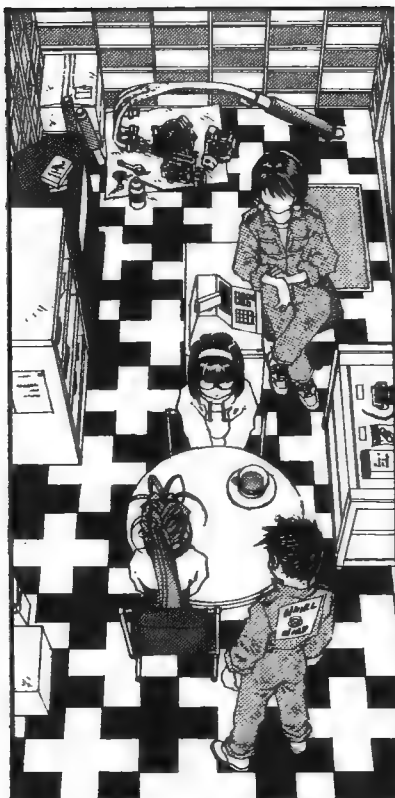
**MA  
CERTO!**



NON HO  
SENTI-  
TO...

**...ALCUN  
RUMORE DI  
MOTORE!**



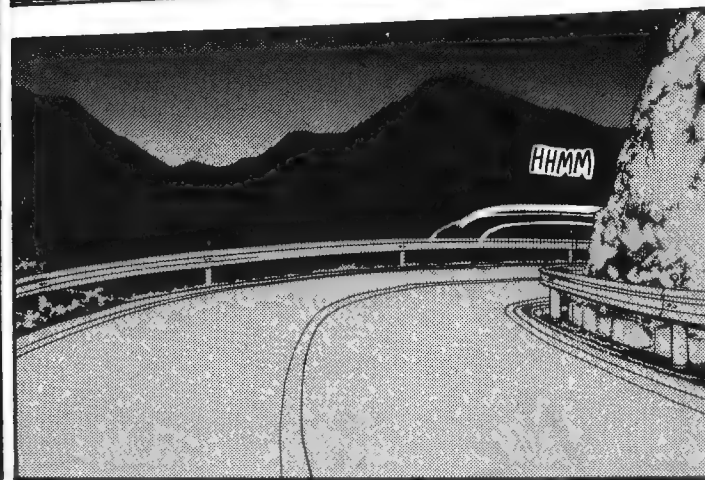
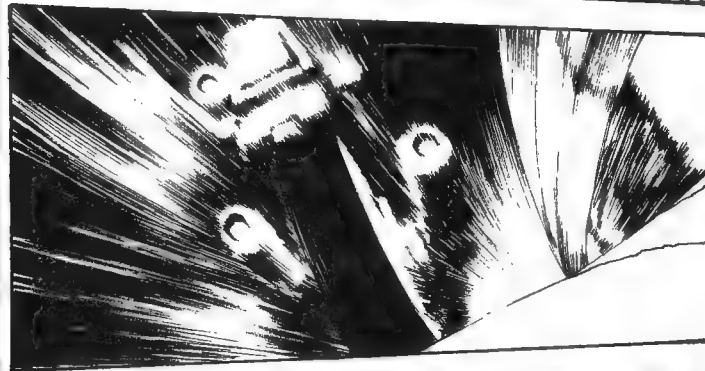
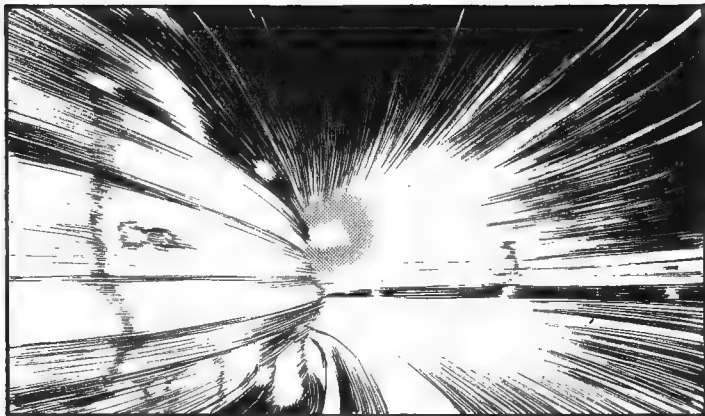
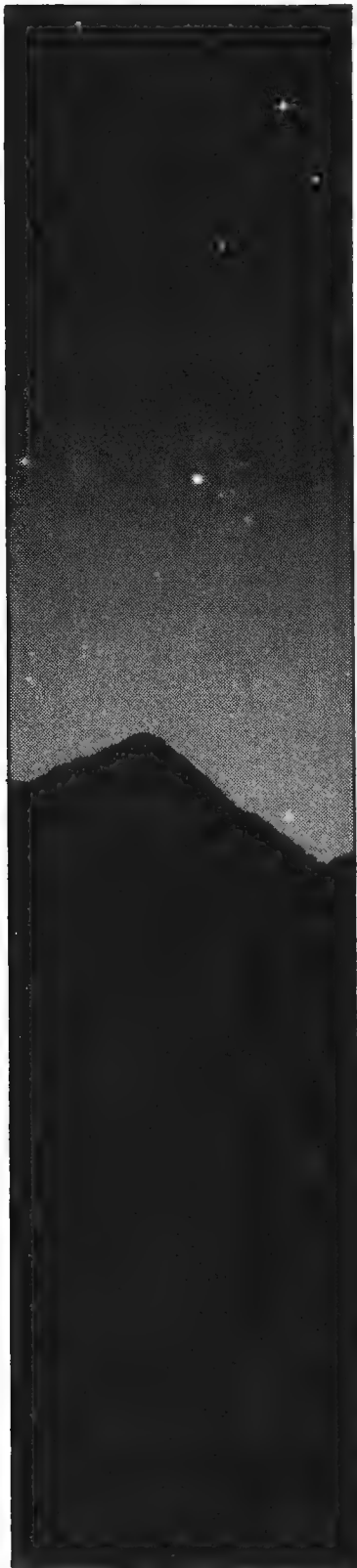




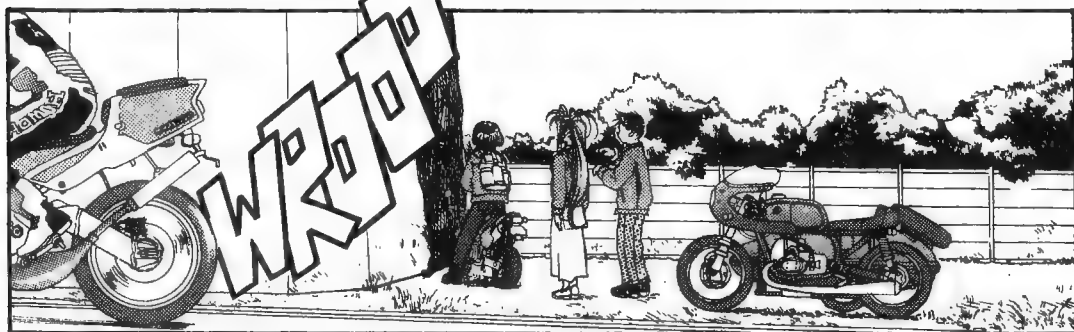
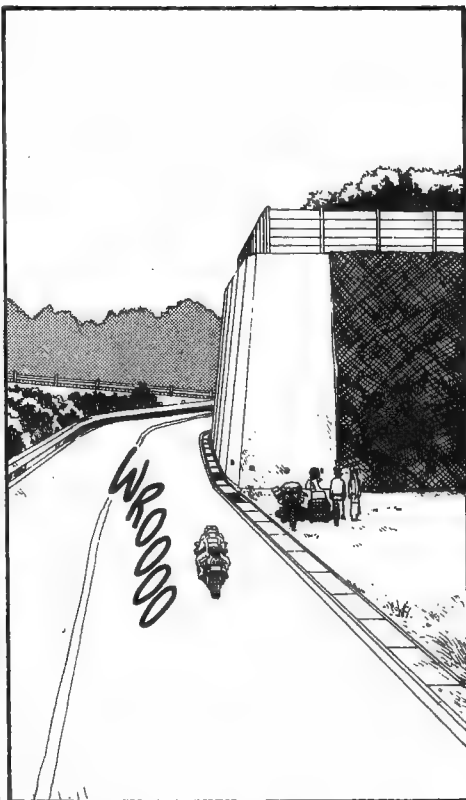
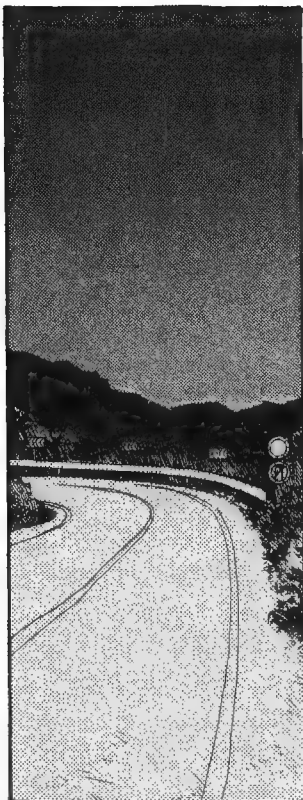












IO NON  
L'HO MAI  
VISTO...

NON  
NE HAI MAI  
NEMMENO  
SENTITO  
PARLARE?



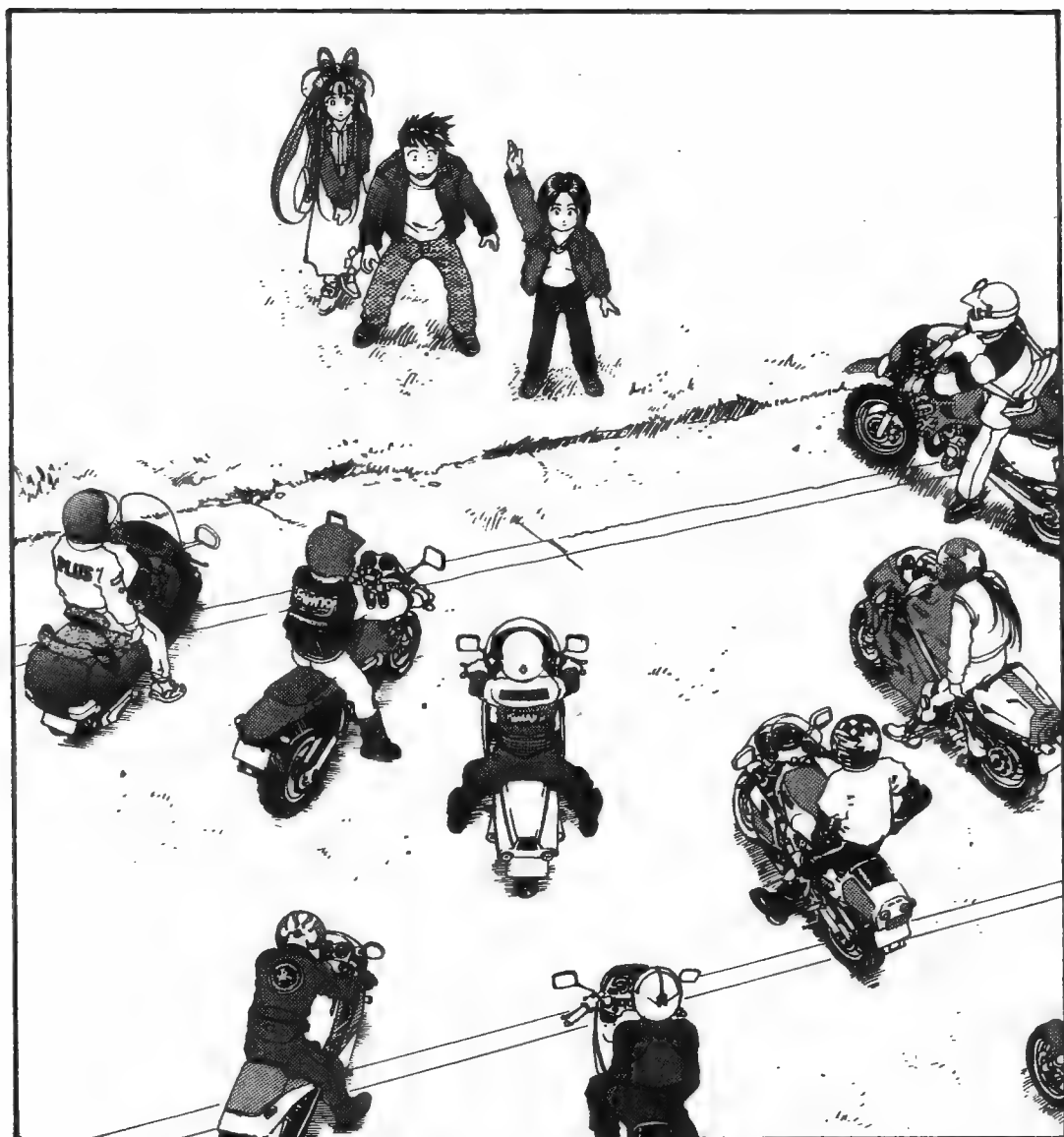
VEDIA-  
MO...

HAI UN  
ATTIMO DI  
PAZIENZA?

UH?

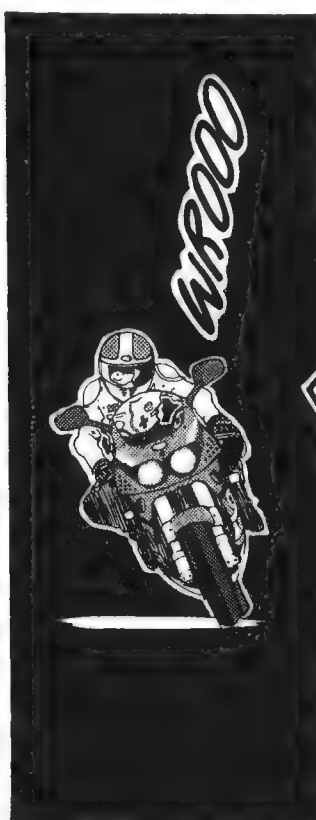
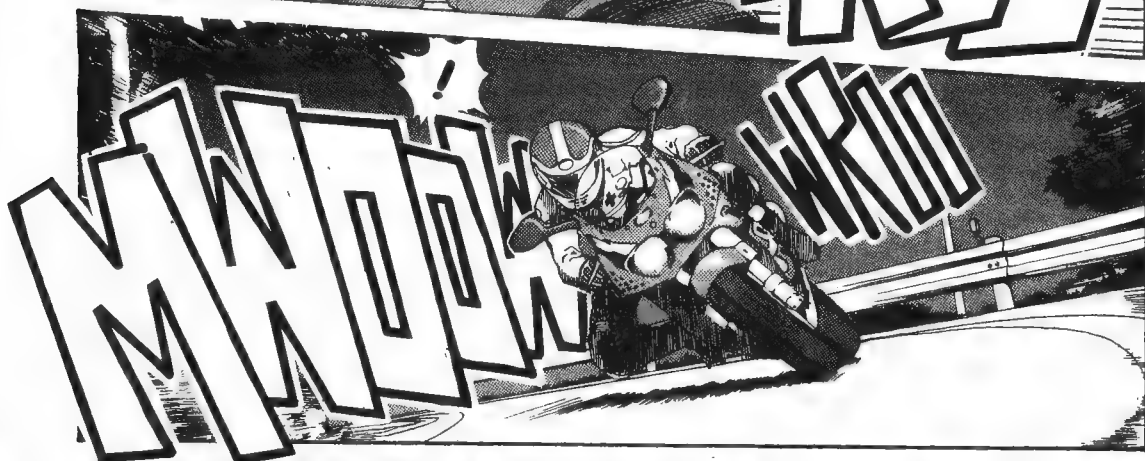
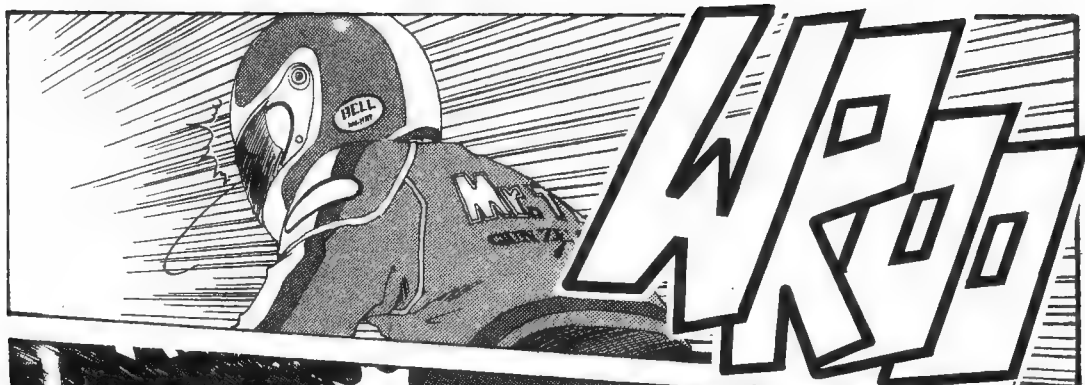
FLAP

WROOM  
WROOM  
WRRRR  
WROOM  
WROOM

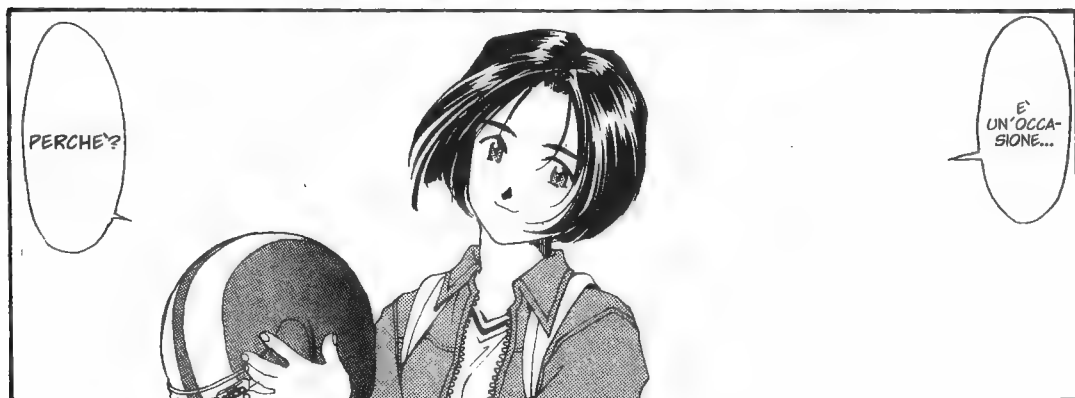
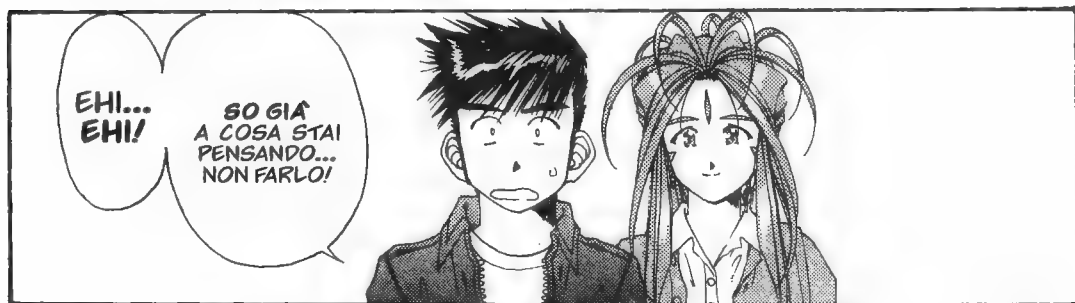


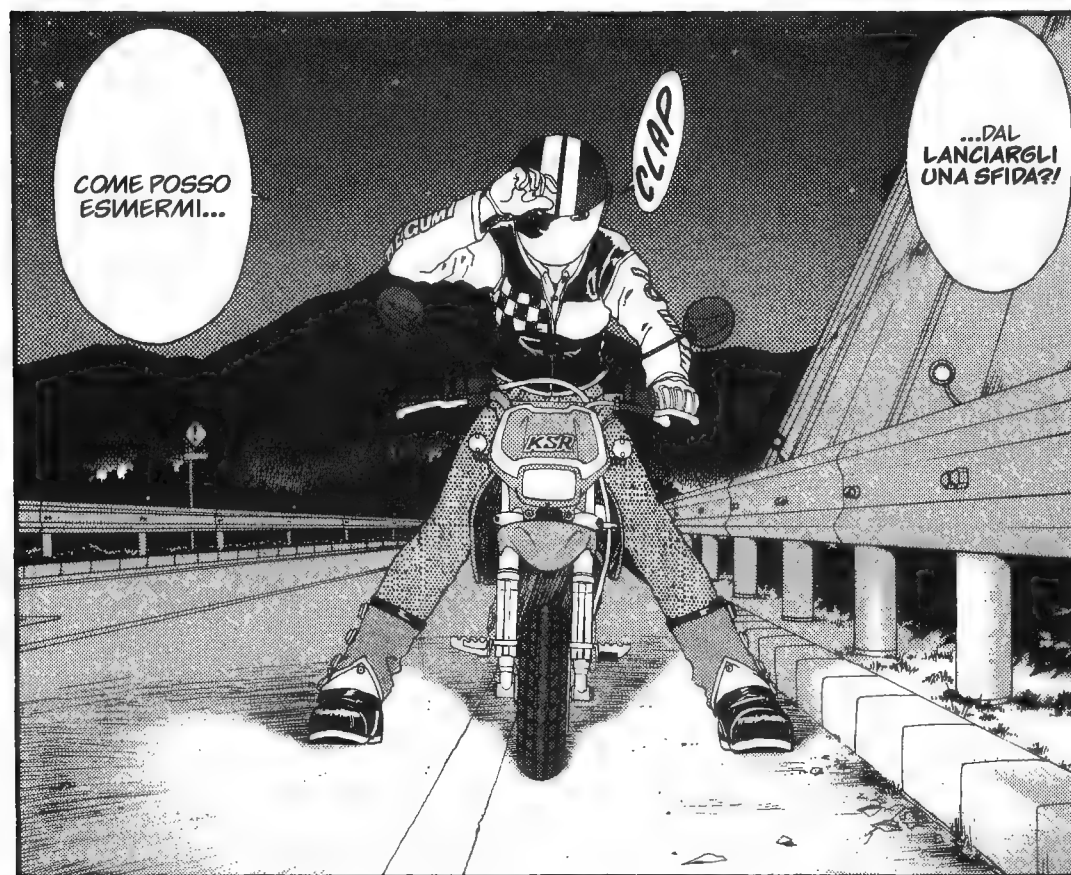















HIDEKI NONOMURA  
& SANAE MIYAU  
**OFFICE REI**





IL FAN,  
SIGNORINA, E' ALLA  
CONTINUA RICERCA DI  
PERSONE DOTATE DI  
POTERI PARANORMALI,  
E FINORA CI E' SEM-  
PRE RIUSCITO.

NON  
ESITIAMO  
A RICORRERE  
A QUALSIASI  
MEZZO PER  
OTTENERE  
QUESTO.  
CERTO...

PER QUANTO LA  
RIGUARDA, PERO' IL  
COMPITO CHE LE E'  
STATO ASSEGNATO  
E' BEN PIU' IMPOR-  
TANTE DI QUESTO...



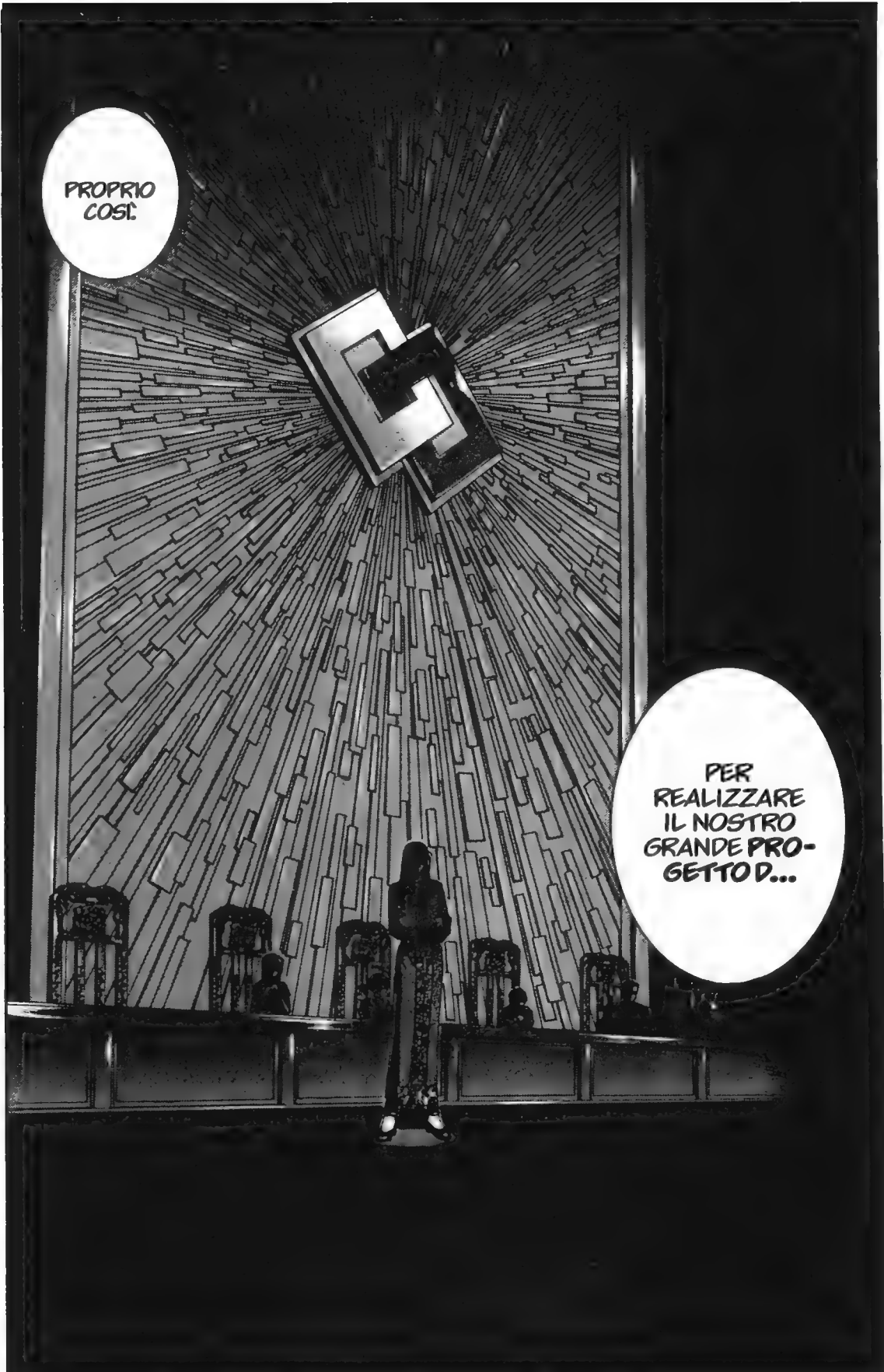
...RICORDA...



...SIGNO-  
RINA ALICE  
LINDSAY?\*

PROPRIO  
COSÌ.

PER  
REALIZZARE  
IL NOSTRO  
GRANDE PRO-  
GETTO D...



...E' INDI-  
SPENSABILE  
RECUPERARE  
IL CHILD.



COME LE HO  
GIÀ SPIEGATO, SI-  
GNORINA LINDSAY  
SI TRATTA DI UN  
INDIVIDUO DAI PO-  
TERI PARANORMALI  
TALMENTE SVILUP-  
PATI DA ESSERE  
CONSIDERATO IL  
PIÙ POTENTE MAI  
ESISTITO SULLA  
FACCIA DELLA  
TERRA.

IL SUO COMPITO  
DOVREBBE ESSERE  
QUELLO DI VERIFICA-  
RE SE IL GIOVANE DA  
NOI INDIVIDUATO SIA  
O NON SIA IL CHILD.

IMMAGINO  
CHE TU NON  
DESIDERI FAR-  
CI ASPETTARE  
TANTO, DICO  
BENE?



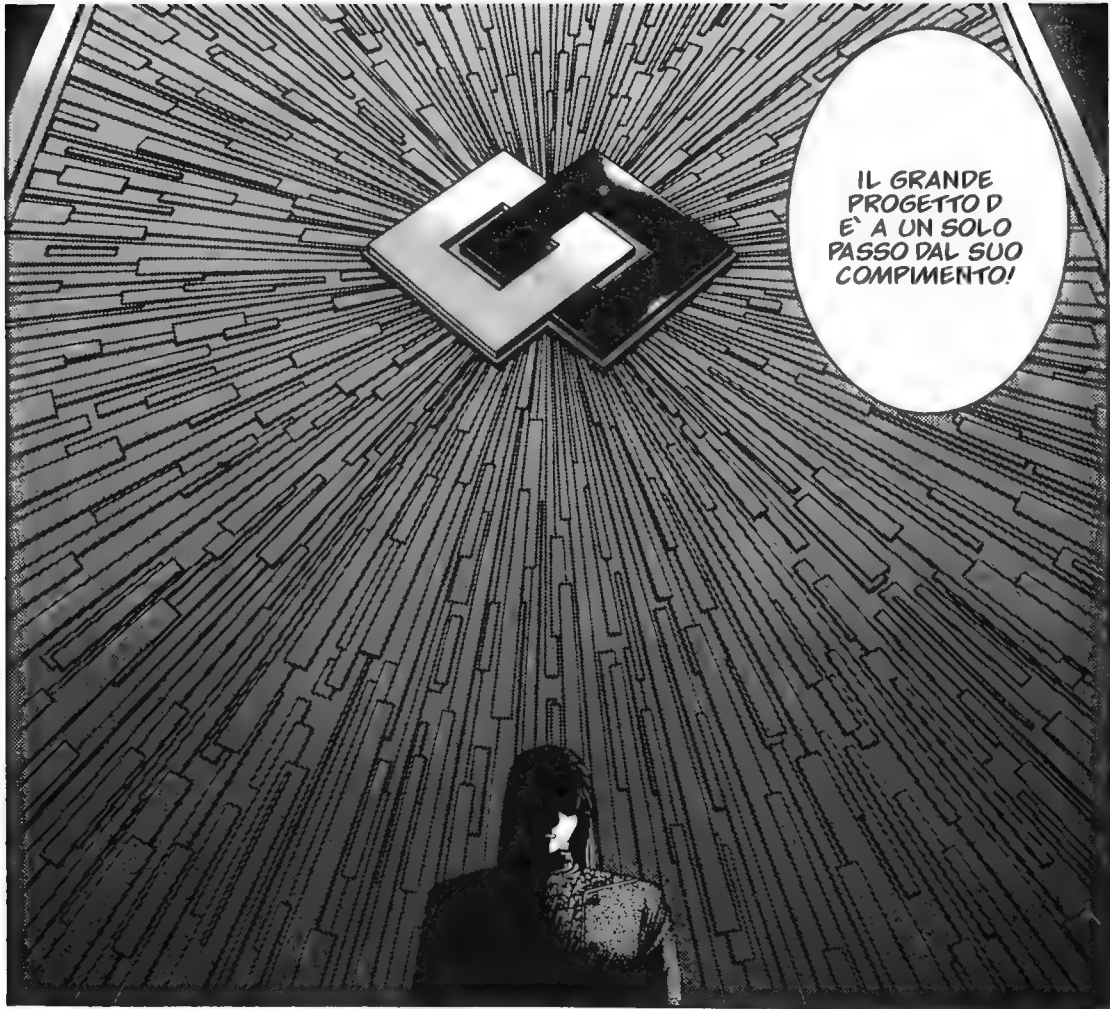




TI DAREMO  
UN'ALTRA  
POSSIBILI-  
TA', ALICE.

ENTRA  
IN CONTATTO  
CON IL PRE-  
SUNTO CHILD,  
E ACCERTATI  
SE E' VERA-  
MENTE CHI  
CERCHIAMO.





**A-ASPETTA!  
S-SMETTI-  
LA, RIKA!**

**HOP!  
HOP!**

**WHUMP  
WHUMP**

**SMETTILA  
DI FAR FINTA  
DI ESSERE IM-  
BARAZZATO! SI  
VEDE BENIS-  
SIMO CHE SEI  
FELICE COME  
UNA PASQUA!**

**QUANTO  
SEI INGENUO.  
CARO IL MIO  
VERGINELLO...**

**COSA?!**  
SOLO 38  
GRADI E 1?

**NONOSTANTE TI  
ABBIA PROVOCATO IN  
QUESTO MODO, LA  
FEBBRE TI E' SALITA  
SOLO DI UN DECIMO  
DI GRADO? TU NON  
SEI UN UOMO... SEI  
UN PESCE LESSO!**

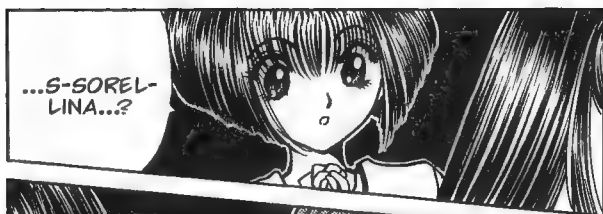
**BIP**

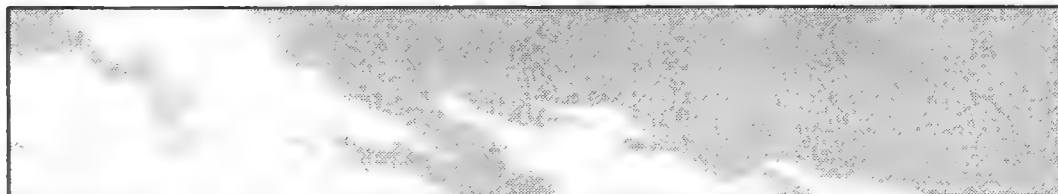
**S-SECONDO  
TE E' NORMALE  
TRATTARE COSI'  
UN MALATO CON  
LA FEBBRE?**

















COS...?!

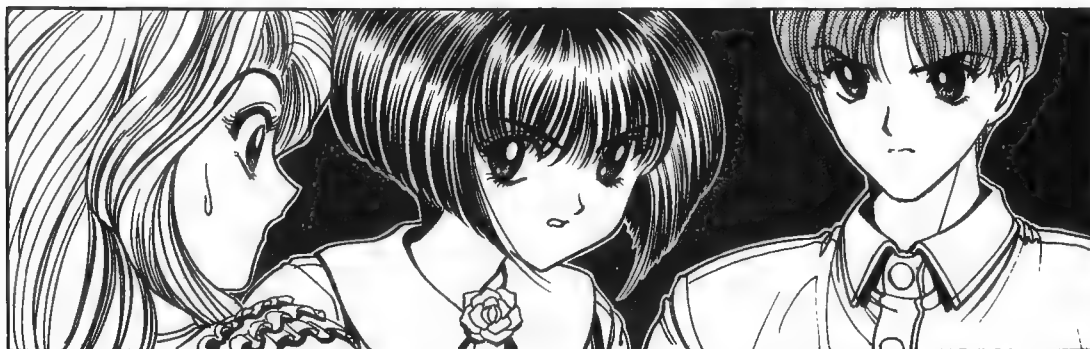


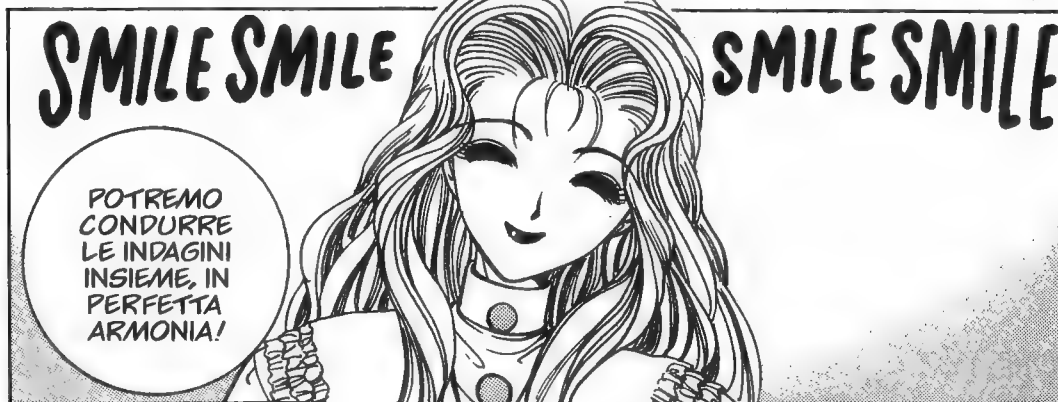












SONO NER-  
VOSA SOLO  
PERCHE' NON  
CAPISCO...

...QUALE  
SIA IL LORO  
OBIETTIVO!

...COSA  
VUOI  
DIRE?

RAGIONA!

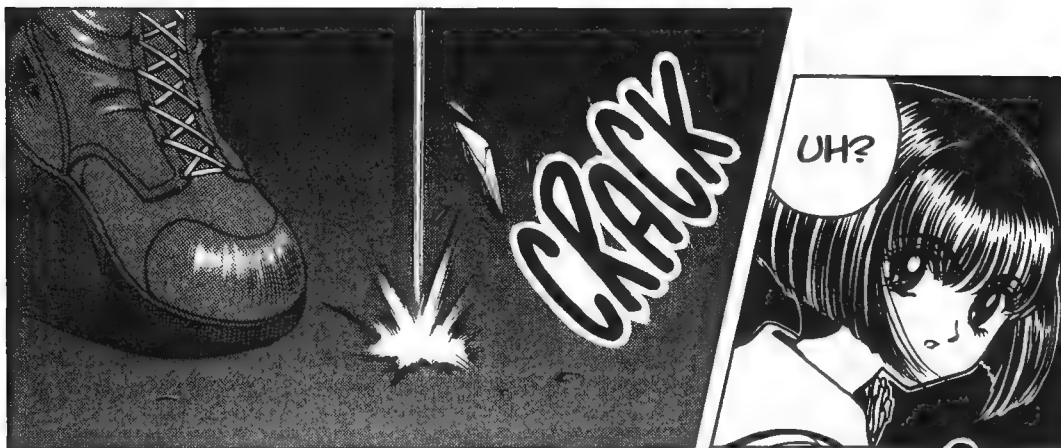
L'ATTIVITA'  
PRINCIPALE DEL  
LORO ISTITUTO.  
IL FAN, CONSI-  
STE NEL DARE  
LA CACCIA A  
INDIVIDUI DO-  
TATI DI POTERI  
PARANORMALI!

TU CREDI  
D'AVVERO CHE  
DEI TIPI DEL GE-  
NERE SI MOBILI-  
TINO SOLO PER  
CONDURRE DEL-  
LE SEMPLICI  
INDAGINI?

VUOI DIRE  
CHE ANCHE  
STAVOLTA  
SONO SULLE  
TRACCE DI  
QUALCUNO  
DEL GENERE?

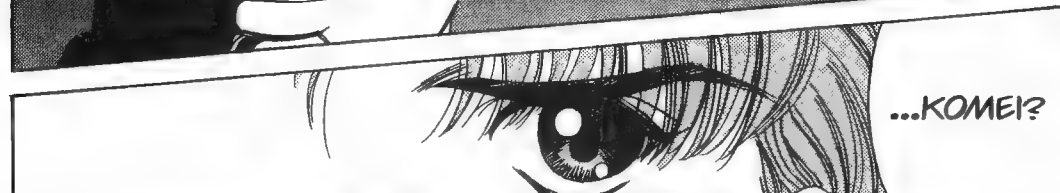
MI SEMBRA  
STRANO... DO-  
POTUTTO, ORA  
ALL'INTERNO DI  
QUESTO EDIFI-  
CIO CI SIAMO  
SOLO NOI  
QUATTRO...

NON ESISTE  
NESSUNO CHE  
POSSA ESSERE  
IL LORO BER-  
SAGLIO...









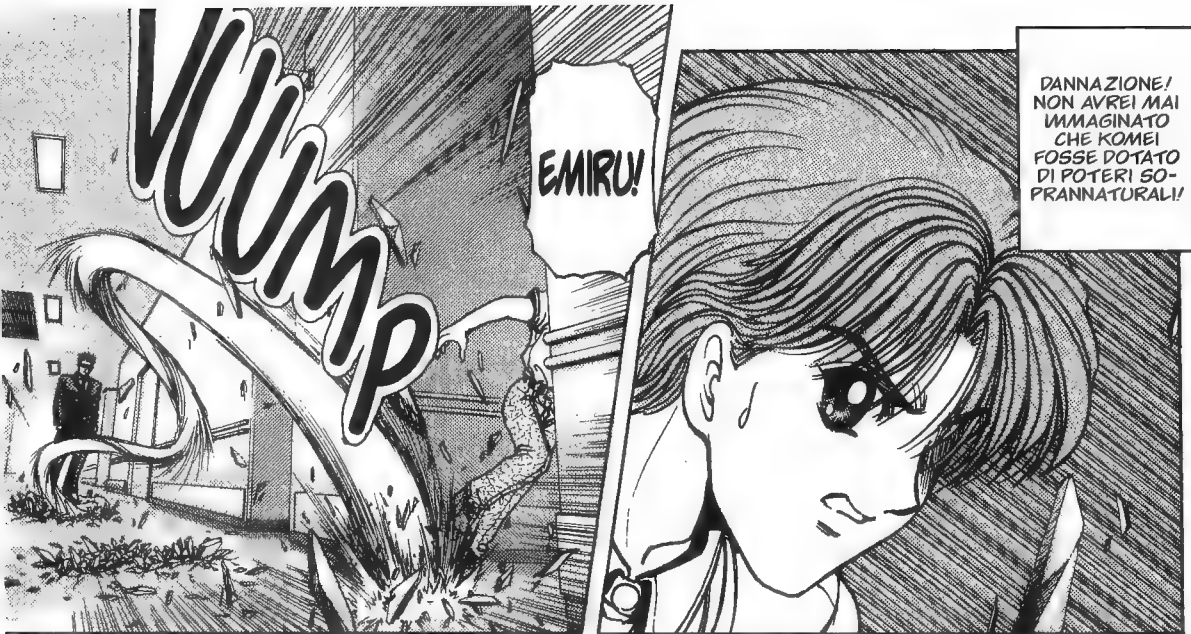




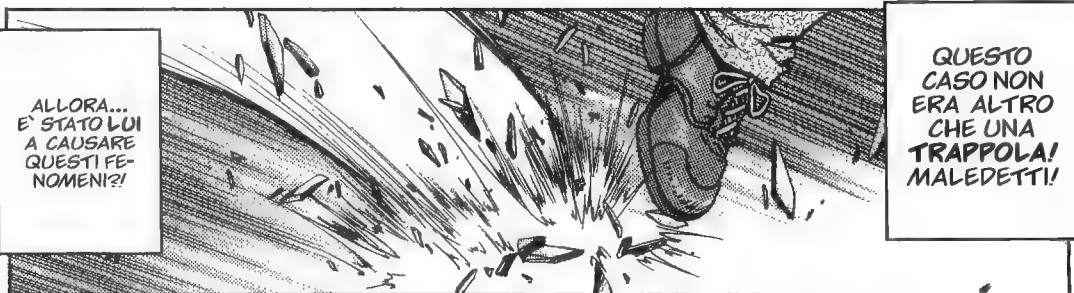
AH!





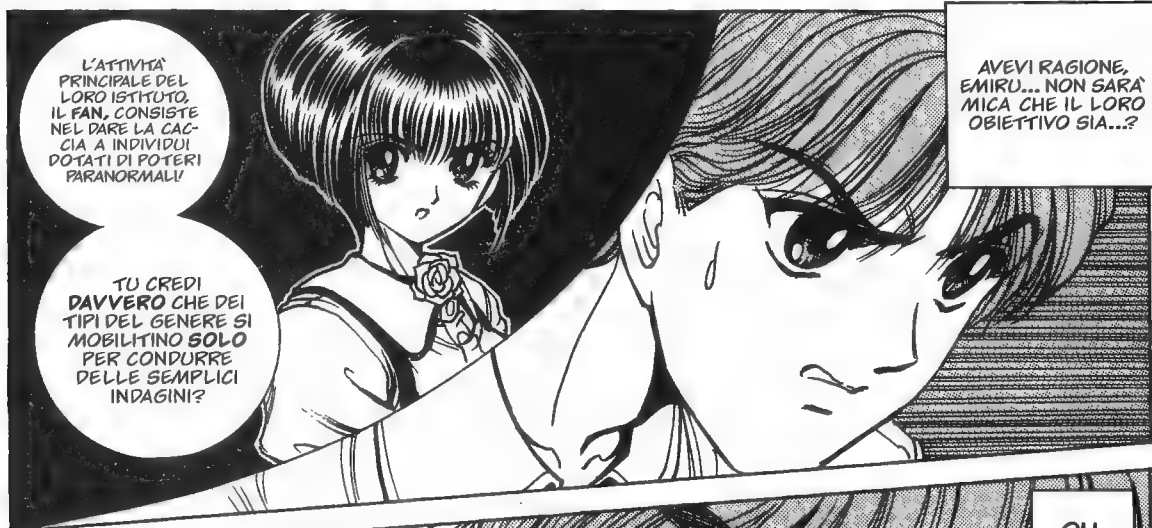


DANNAZIONE!  
NON AVREI MAI  
IMMAGINATO  
CHE KOMEI  
FOSSE DOTATO  
DI POTERI SO-  
PRANNATURALI!



ALLORA...  
E' STATO LUI  
A CAUSARE  
QUESTI FE-  
NOMENI?!

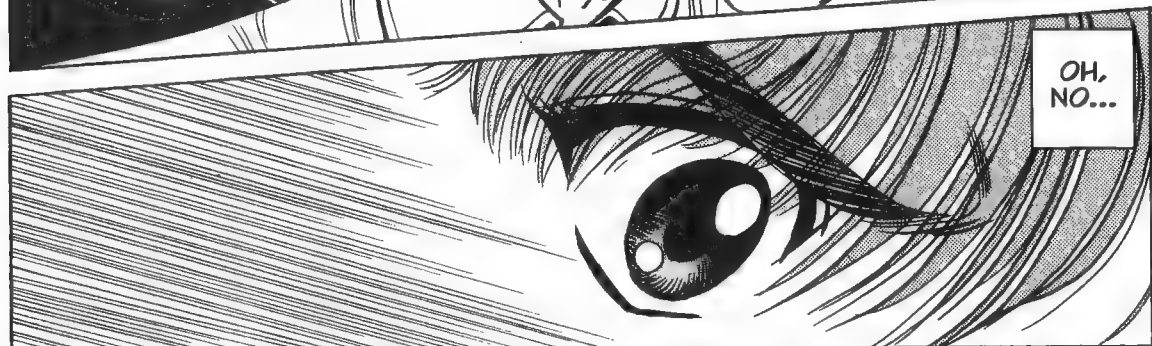
QUESTO  
CASO NON  
ERA ALTRO  
CHE UNA  
TRAPPOLA!  
MALEDETTI!



L'ATTIVITA'  
PRINCIPALE DEL  
LORO ISTITUTO.  
IL FAN, CONSISTE  
NEL DARE LA CAC-  
CIA A INDIVIDUI  
DOTATI DI POTERI  
PARANORMALI!

TU CREDI  
DAVVERO CHE DEI  
TIPI DEL GENERE SI  
MOBILITINO SOLO  
PER CONDURRE  
DELLE SEMPLICI  
INDAGINI?

AVEVI RAGIONE,  
EMIRU... NON SARA'  
MICA CHE IL LORO  
OBIETTIVO SIA...?



OH,  
NO...

**EMIRU!**



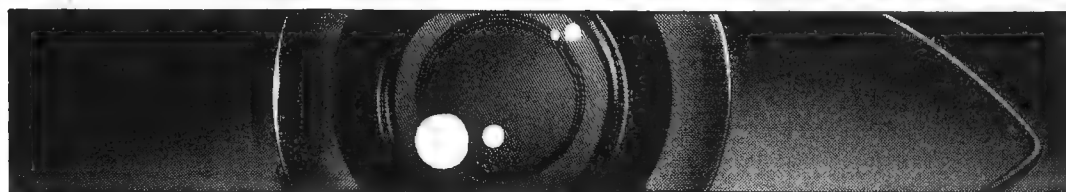
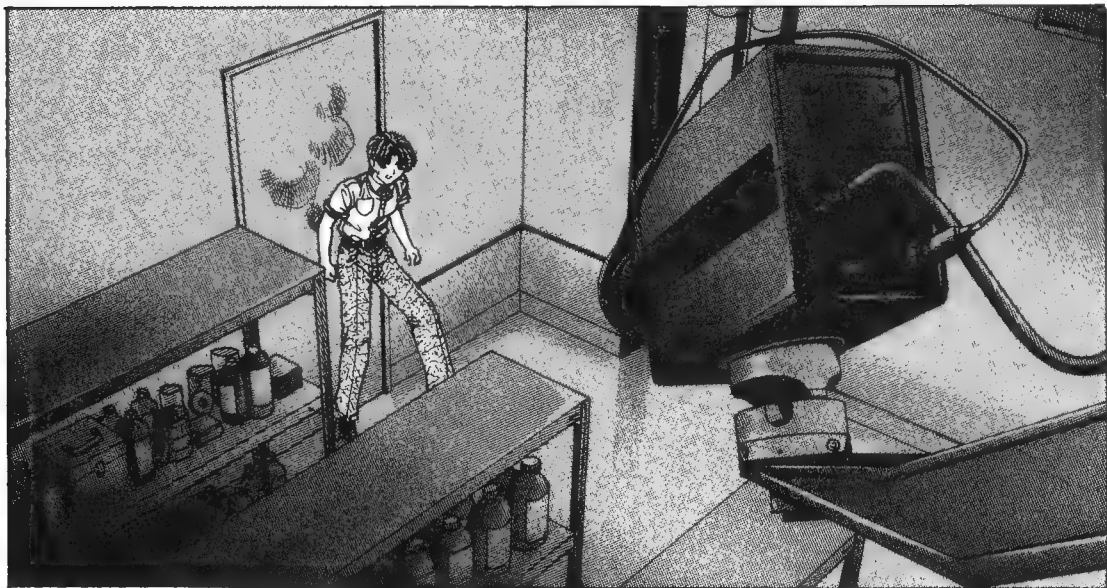
**DANNAZIONE!  
MA CERTO! FIN  
DALL'INIZIO MI-  
RAVANO A LEI!  
EMIRU E' DOTATA  
DI POTERI PA-  
RANORMALI!**



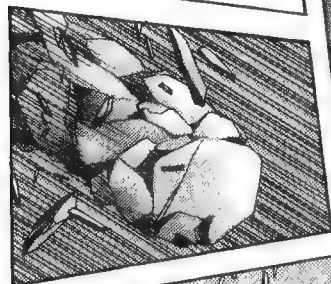
**EMIRU!**

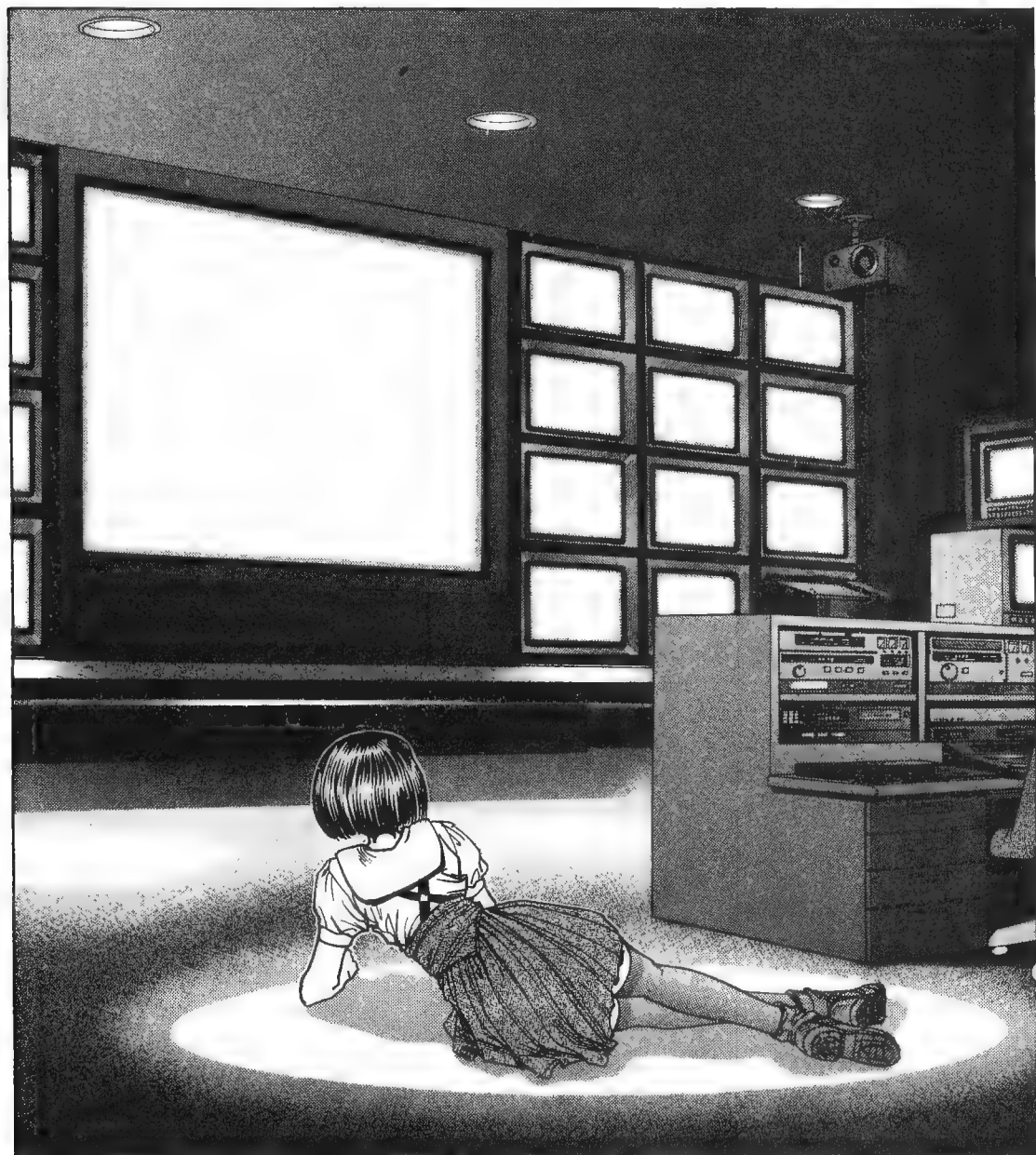










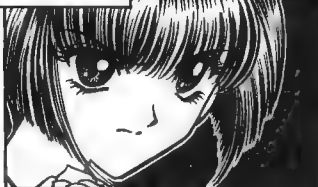


ALICE?  
E QUELLO...  
E' IL NOSTRO  
CLIENTE!

HO CAPITO...  
E' STATO  
TUTTO OR-  
GANIZZATO  
DAL FAN!

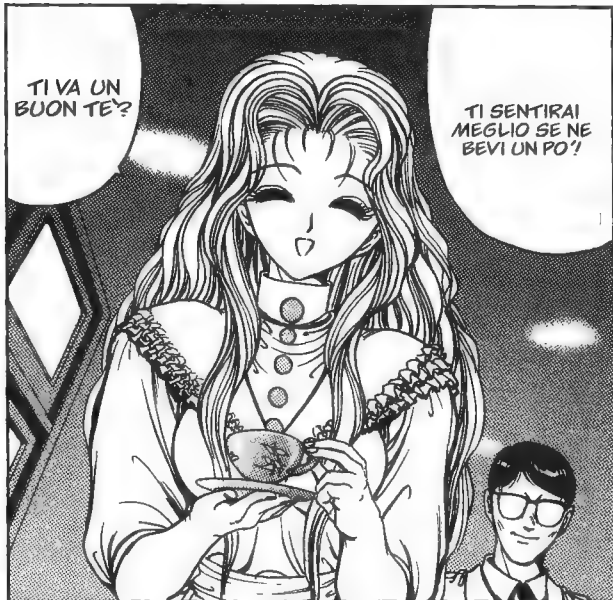
SIAMO  
CADUTI  
IN UN  
TRA-  
NELLO!

SE E' IN GRADO DI  
TENDERE UNA TRAPPOLA  
CHE SFRUTTA UN INTERO  
ISTITUTO DI RICERCA COME  
QUESTO, IL FAN DEV'ESSE-  
RE UN'ORGANIZZAZIONE  
PIU' GRANDE DI QUANTO  
IMMAGINASSI!



TI VA UN  
BUON TE'?

TI SENTIRAI  
MEGLIO SE NE  
BEVI UN PO'?



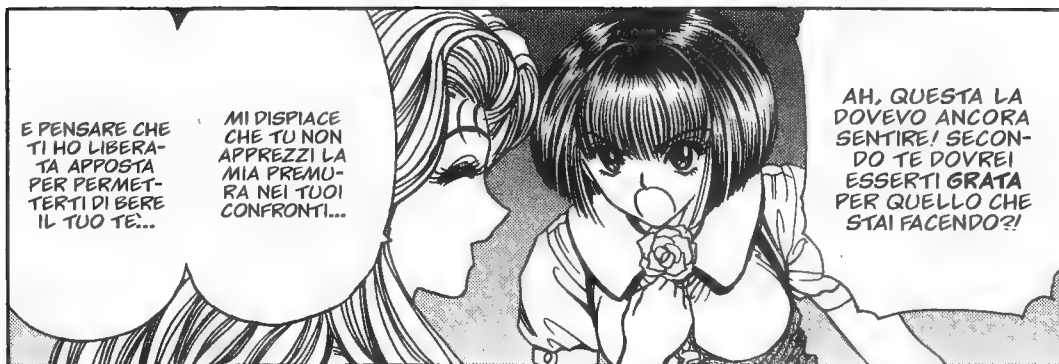
NON  
MI VA DI  
SCHER-  
ZARE!



QUANTO SEI  
IRASCIBILE,  
EMIRU...

SFOGAR-  
SI SU UN  
OGGETTO  
NON E' UN  
GESTO MOL-  
TO DIGNI-  
TOSO...





E PENSARE CHE  
TI HO LIBERA-  
TA APPOSTA  
PER PERMET-  
TERTI DI BERE  
IL TUO TE...

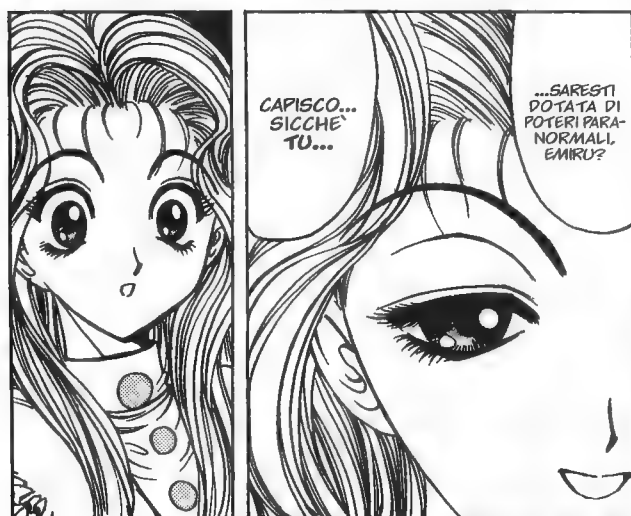
MI DISPIACE  
CHE TU NON  
APPREZZI LA  
MIA PREMURA  
NEL TUOI  
CONFRONTI...

AH, QUESTA LA  
DOVEVO ANCORA  
SENTIRE! SECON-  
DO TE DOVREI  
ESSERTI GRATA  
PER QUELLO CHE  
STAI FACENDO?!



IO NON  
COLLABORERO'  
MAI CON VOI!

PIUTTOSTO CHE  
DIVENTARE UNA  
DELLE VOSTRE  
CAVIE PREFERI-  
SCO MORIRE!



CAPISCO...  
SICCHE'  
TU...

...SARESTI  
DOTATA DI  
POTERI PARA-  
NORMALI,  
EMIRU?



CO...?



OH, CHE  
PECCATO!

SE ORA AVESSI  
L'INCARICO DI  
RACCOGLIERE  
GENTE COME TE,  
POTREI PORTAR-  
TI AL NOSTRO  
ISTITUTO DI  
RICERCA...

ALICE NON  
SAPEVA DEI  
MIEI POTE-  
RI?!



MA  
ALLORA...  
QUAL E' IL  
MOTIVO CHE  
VI HA SPINTO  
AD AGGRE-  
DIRCI...

...RICORRENDO  
A UNA TRAP-  
POLA TANTO  
ELABORATA?





**IL  
CHILD.**




**IL...  
CHILD...?**



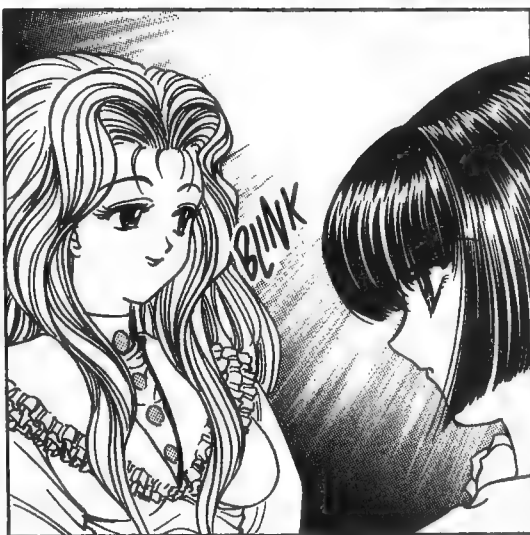
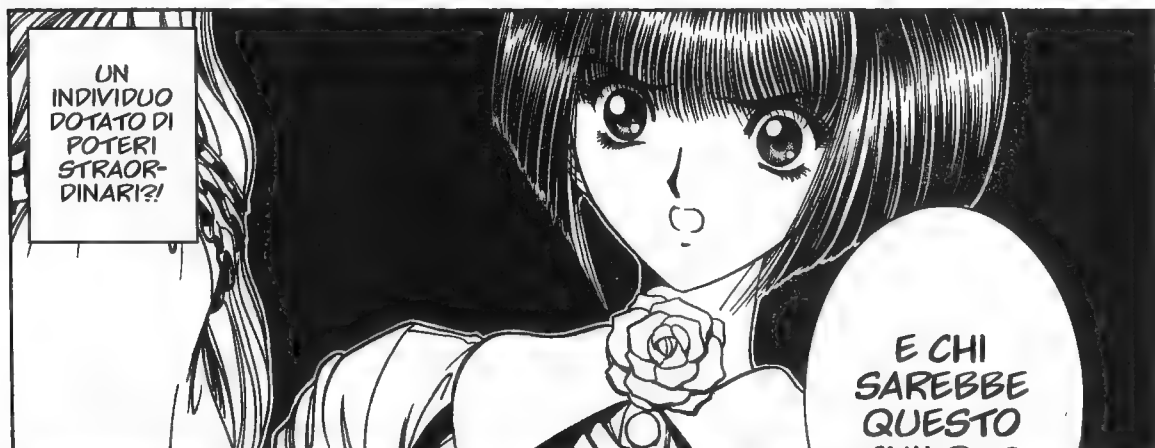
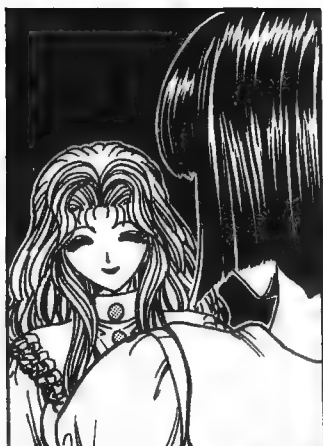
**IL GRANDE  
PROGETTO  
D' STUDIATO  
DAL FAN...**

**...LE  
PERSONE  
SPECIALI  
CHE RIN-  
TRACCIAMO  
E ACCO-  
GLIAMO...**

**...SENZA  
CHILD SAREB-  
BE TUTTO  
INUTILE...**



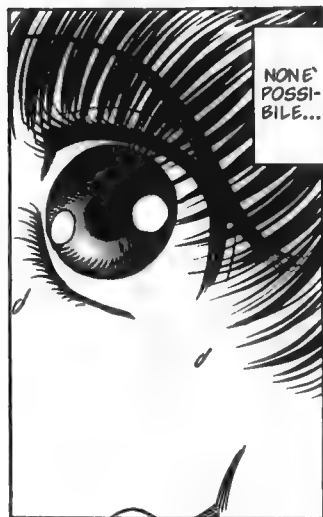
**IL CHILD E' UN  
INDIVIDUO DOTATO  
DI POTERI STRAOR-  
DINARI, COME MAI  
NESSUN ALTRO  
NELLA STORIA  
DELL'UMANITA'!**







YUTA  
SAREBBE  
IL CHILD?



**NON PUO'  
ESSERE  
VERO!**

**YUTA  
E' DOTATO  
DI POTERI  
PARANOR-  
MALI?!**





NON PUO' ESSE-  
RE VERO... YUTA  
DOTATO DI POTE-  
RI PARANORMALI  
TANTO POTENTI...

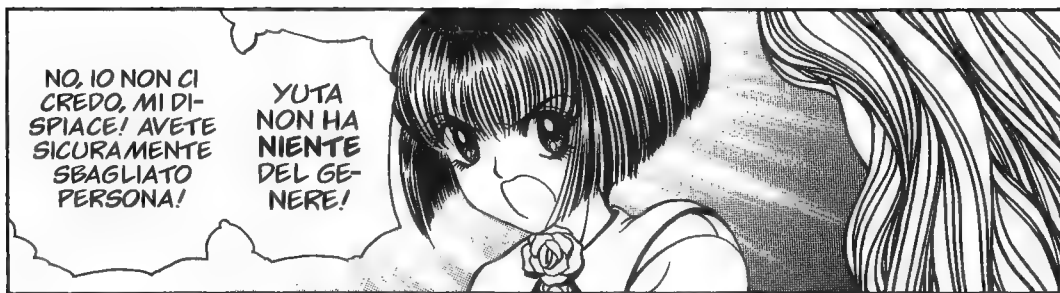
PERCHE'  
ALICE STA  
SEGUENDO  
YUTA CON  
LE TELE-  
CAMERE?



NO, NON  
E' POSSI-  
BILE...

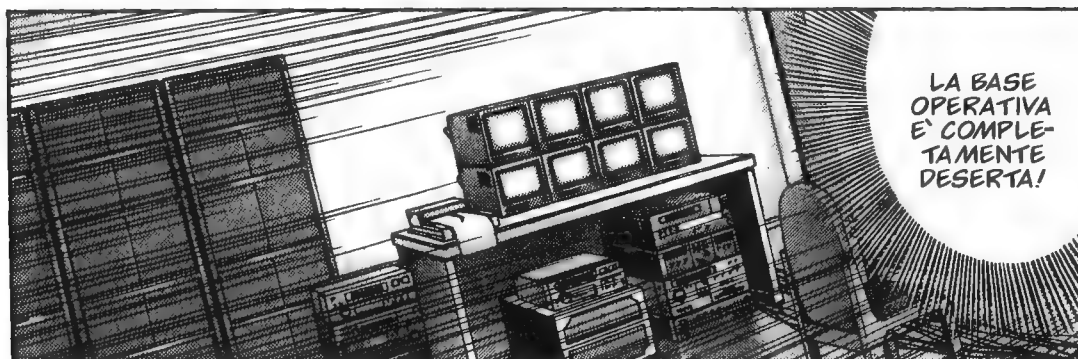
YUTA... SUL  
SERIO HAI  
TANTO POTE-  
RE DENTRO  
DI TE?



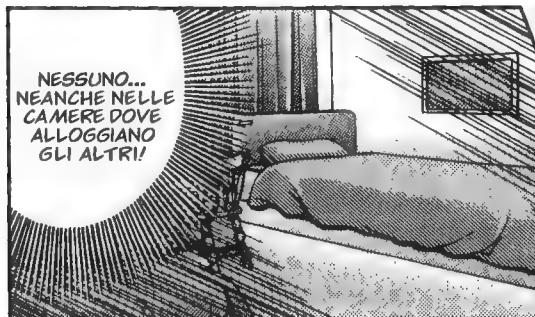




**DANNAZIONE!  
NON E' NEM-  
MENO QUI!**



**LA BASE  
OPERATIVA  
E' COMPLE-  
TAMENTE  
DESERTA!**



**NESSUNO...  
NEANCHE NELLE  
CAMERE DOVE  
ALLOGGIANO  
GLI ALTRI!**



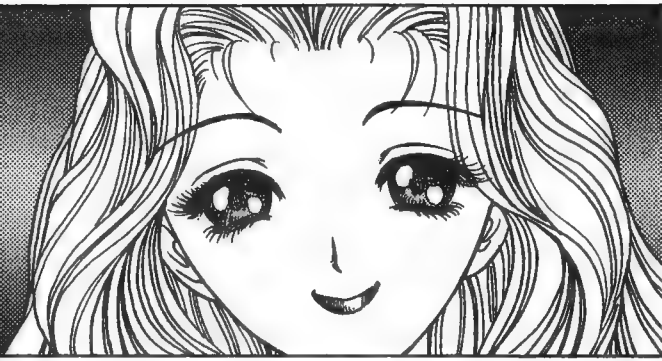
**E NEMME-  
NO IN NES-  
SUN'ALTRA  
STANZA!**



**EMIRU!  
DOVE  
SEI?!**







KOMEI, RENDI  
LA NOSTRA ESCA  
ASSOLUTAMENTE  
IRRESISTIBILE PER  
IL PESCIOLINO CHE  
INTENDIAMO FAR  
ABBOCCARE...



IL CERVEL-  
LO DEL CHILD  
DEV' ESSERE  
STIMOLATO  
AL MASSIMO...



...IN MODO CHE  
POSSA ECCHAR-  
SI OLTRE OGNI  
MISURA...



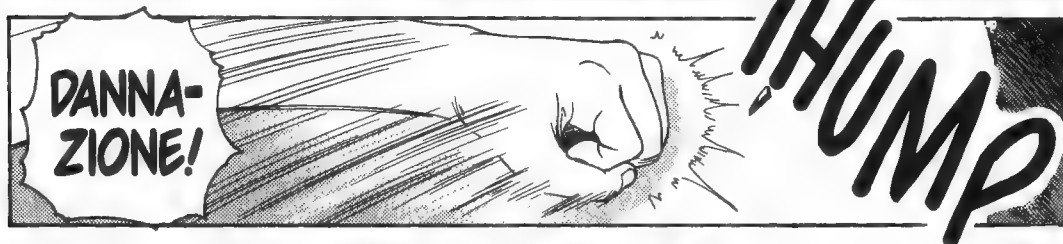
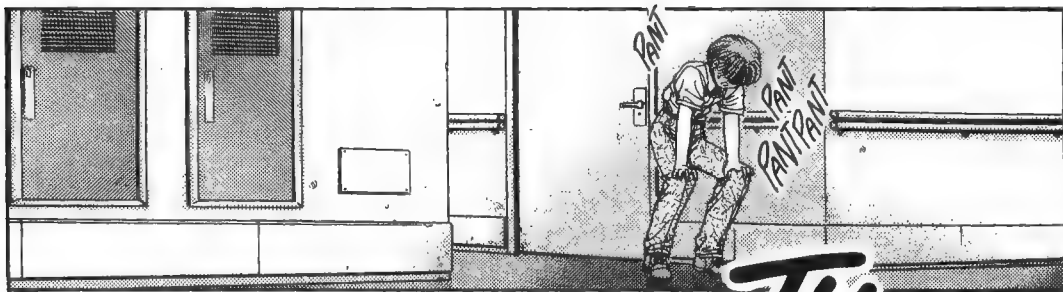
IN MODO DA  
PERMETTERGLI  
DI MOSTRARE  
LE SUE VERE  
CAPACITA'



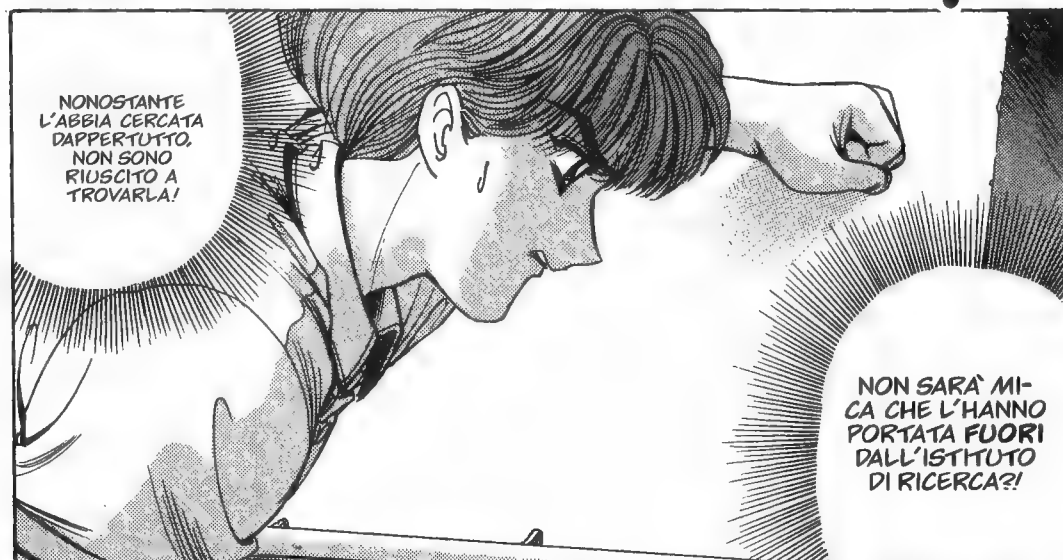






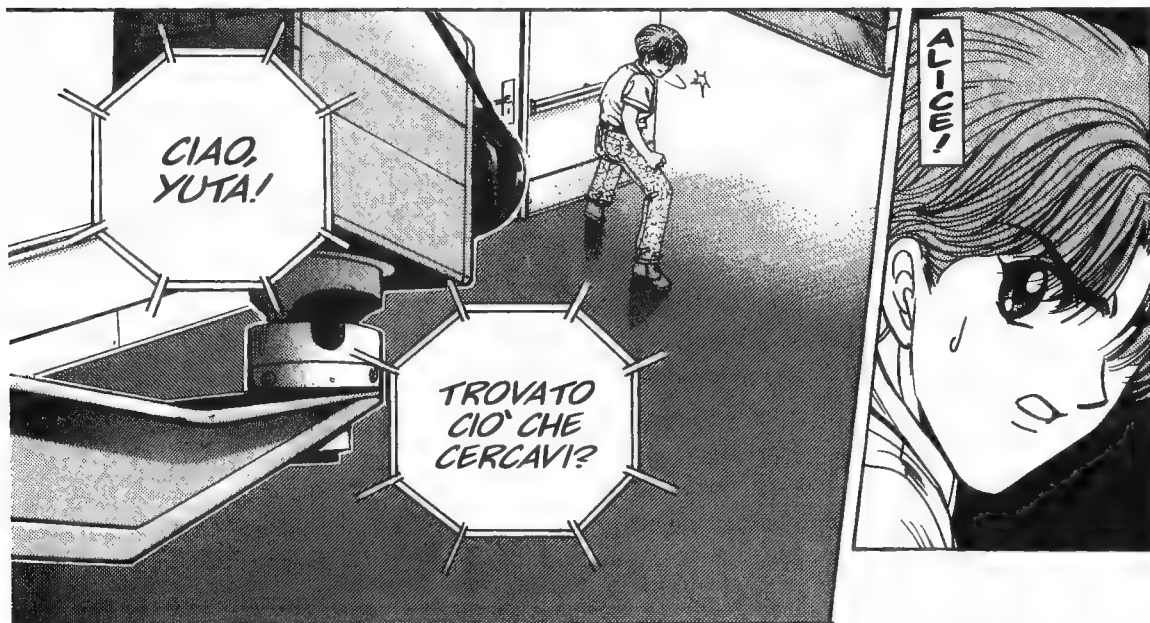


**DANNA-  
ZIONE!**



NONOSTANTE  
L'ABBA CERCATA  
DAPPERTUTTO,  
NON SONO  
RIUSCITO A  
TROVARLA!

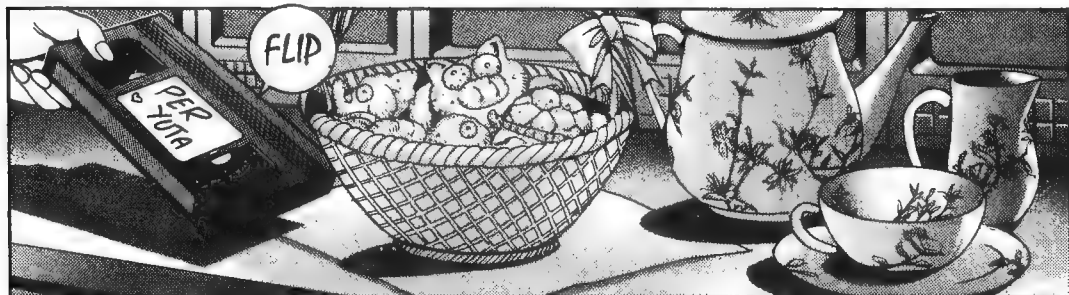
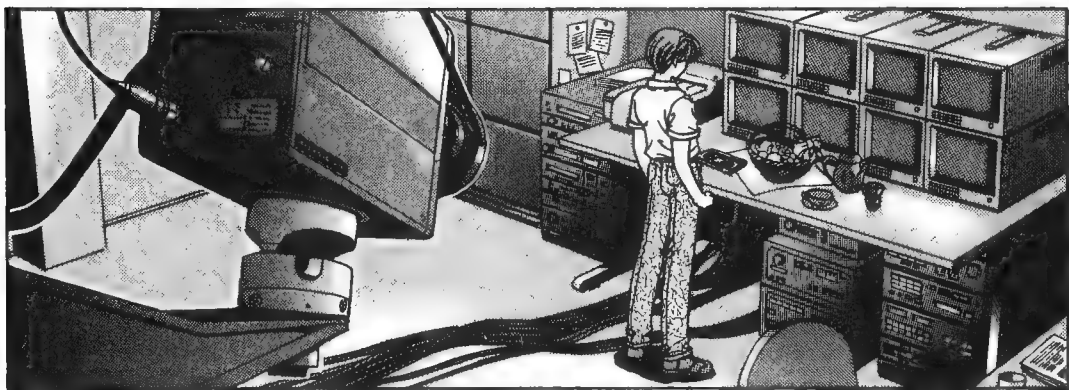
NON SARA' MI-  
CA CHE L'HANNO  
PORTATA FUORI  
DALL'ISTITUTO  
DI RICERCA?!

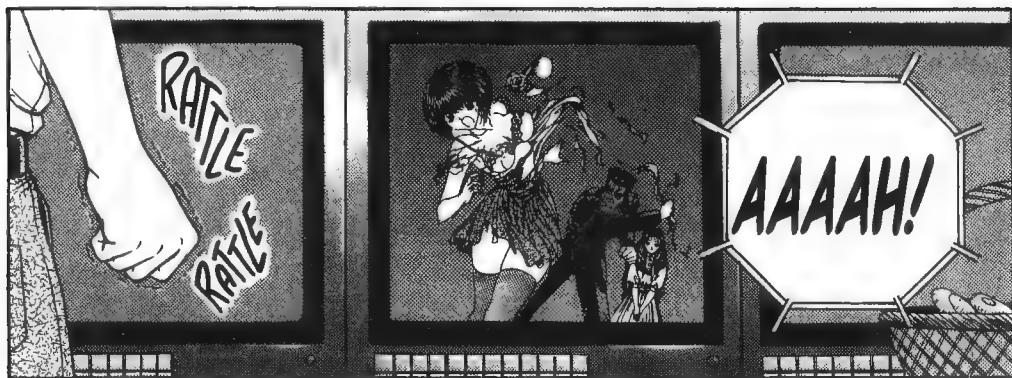


**CIAO,  
YUTA!**

**TROVATO  
CIO' CHE  
CERCAVI?**

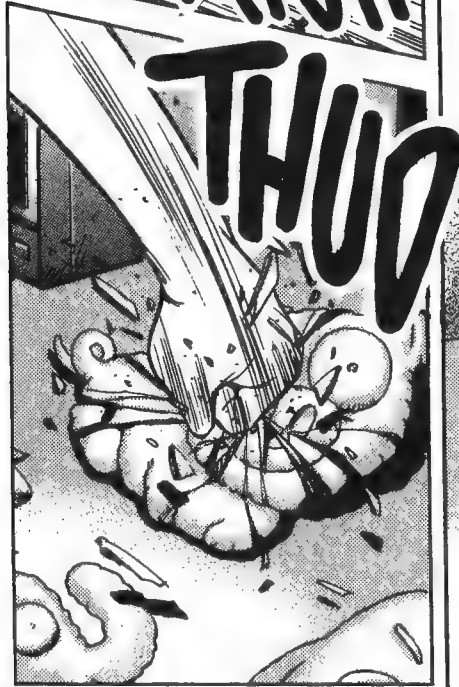
**ALICE!**



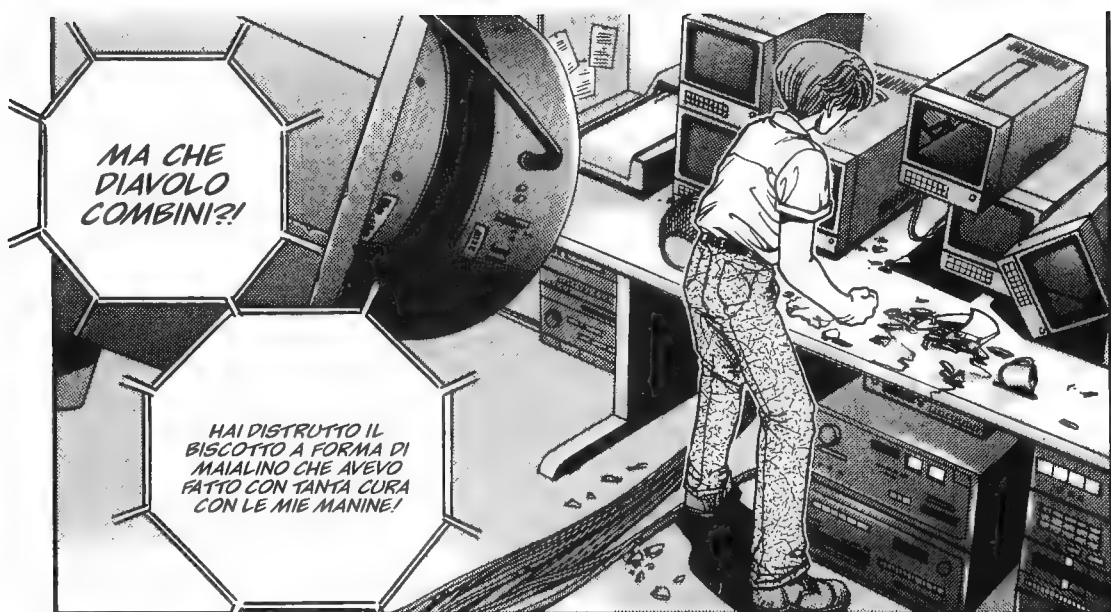




Alice!







**MA CHE  
DIAVOLO  
COMBINI?!**

**HAI DISTRUTTO IL  
BISCOTTO A FORMA DI  
MAIALINO CHE AVEVO  
FATTO CON TANTA CURA  
CON LE MIE MANINE!**

**PIANTALA  
DI DIRE  
IDIOZIE!**

**HAI COMPLETAMENTE  
IGNORATO LE MIE GEN-  
TILEZZE, NONOSTANTE TI  
AVESSI PREPARATO IL TE'  
E OFFERTO DEI BISCOTTI  
PER ALLEVIARE LA TUA  
STANCHEZZA! QUESTO  
E' CRUDELE DA PARTE  
TUA!**

**IO... CREDO CHE  
MI METTERO' A  
PIANGERE!**



**ALICE, TI  
AVVERTO! SE  
FAI QUALCO-  
SA DI MALE A  
EMIRU, IO...**



**...TI AMMAZZO CON LE  
MIE MANI!**

DICI DAV-  
VERO? MI  
DISPIACE...

...MA HO  
MOLTI PRO-  
GETTI PER IL  
FUTURO. ED  
ESSERE AM-  
MAZZATA MI  
IMPEDIREBBE  
DI REALIZ-  
ZARLI...

OH, POVERO  
MAIALINO! E' STATO  
DISTRUTTO PER LO  
SFOGO PERSONALE  
DI UN BRUTO...

**RIDAMMI  
EMIRU!**

NO-NO-  
NO...

ANCHE SE,  
PERO'...

...DATO CHE TI  
VOGLIO TANTO  
BENE, POTREI  
ANCHE DARTI  
UN'OOPORTU-  
NITA', YUTA  
CARO...

FACCIAMO  
COSÌ... HAI  
TRENTA  
MINUTI DI  
TEMPO...

DOPO AVER  
ATTRAVERSATO  
TUTTO IL LOCALE  
CALDAIE NELLO  
SCANTINATO, C'E'  
UNA STANZA...

...RAGGIUNGILA,  
E LÌ CI TROVE-  
RAI EMIRU!

SE RIUSCIRAI AD  
ARRIVARCI SANO E  
SALVO E A PORTAR-  
LA VIA DA LÌ ENTRO  
IL TEMPO LIMITE...

...PER  
QUESTA VOLTA TI  
LASCERO' ANDARE.

MA IN CASO TU  
NON FACCIA IN  
TEMPO...

...NON POTRO'  
GARANTIRTI  
LA VITA.







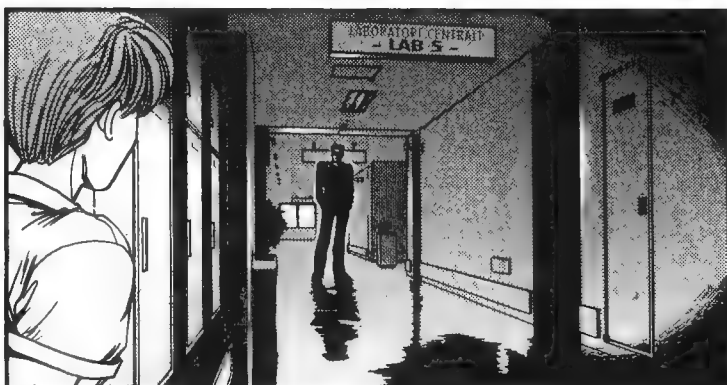


RESISTI,  
EMIRU!

ARRIVO  
SUBITO  
DA TE!



OH!



KOMEI!



HO UN MES-  
SAGGIO PER  
TE DA ALICE.

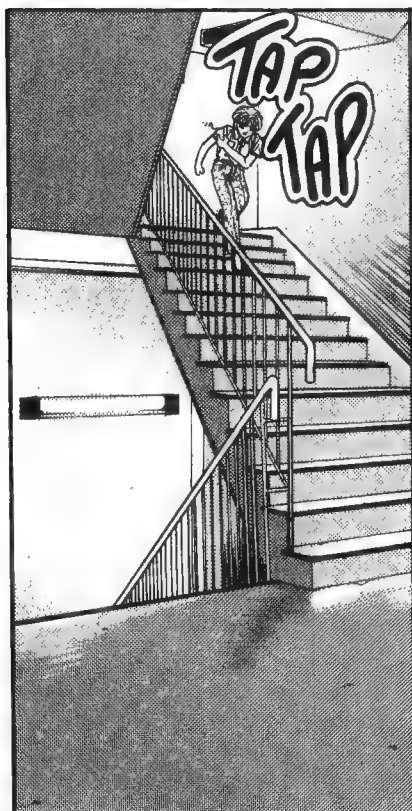


"IL BISCOTTO A  
MAIALINO CHE HAI  
DISTRUTTO SARA'  
VENDICATO, YUTA!"



"E SARA' KOMEI  
A OCCUPARSENE!"



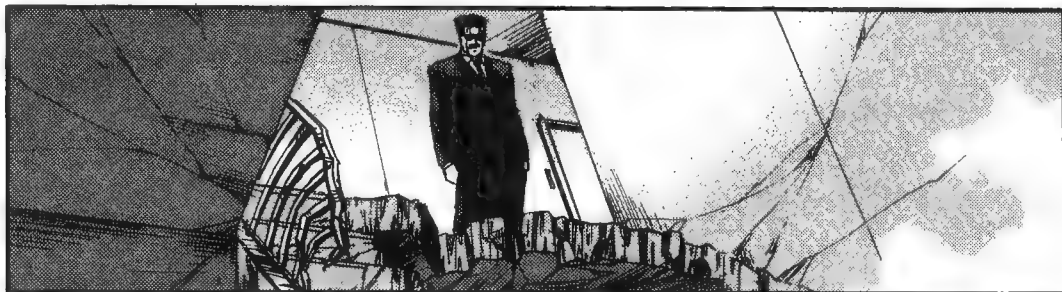








AAAGH!



MAI  
UCCIDE-  
RA...

SE CONTI-  
NUA COSÌ, NON  
RAGGIUNGERO'  
MAI EMIRU...



DEVO  
TROVARE  
IL MODO DI  
LIBERARMI  
DI KOMEI!







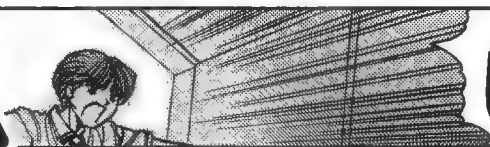
KNOB

OLTRE IL  
LOCALE  
CALDAIE  
NELLO  
SCANTI-  
NATO...

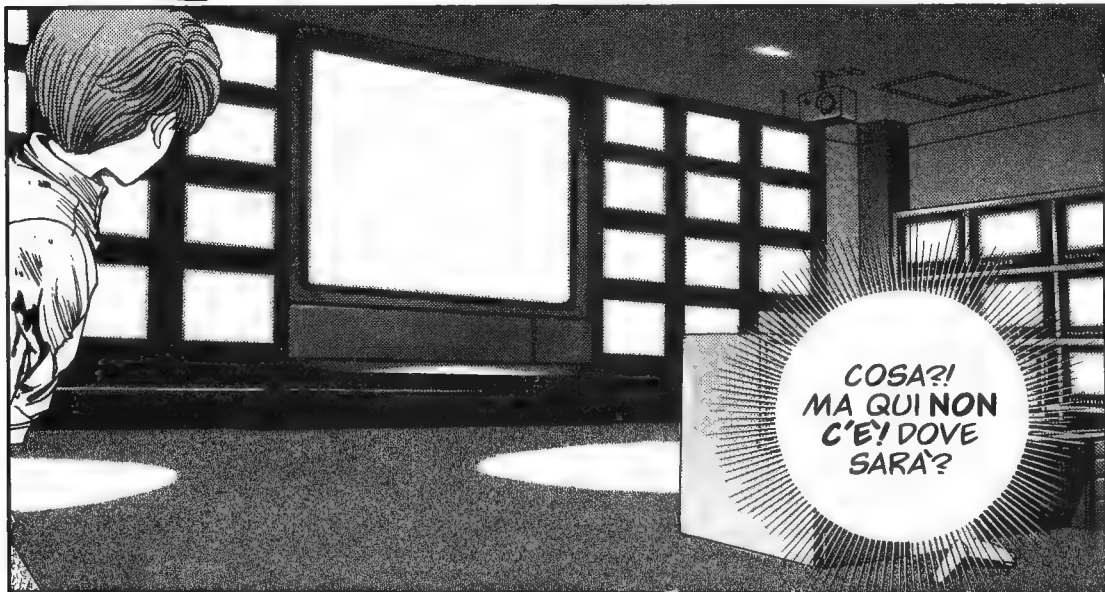


FRA POCO  
SARO' DA TE,  
EMIRU!

**VIAM!**

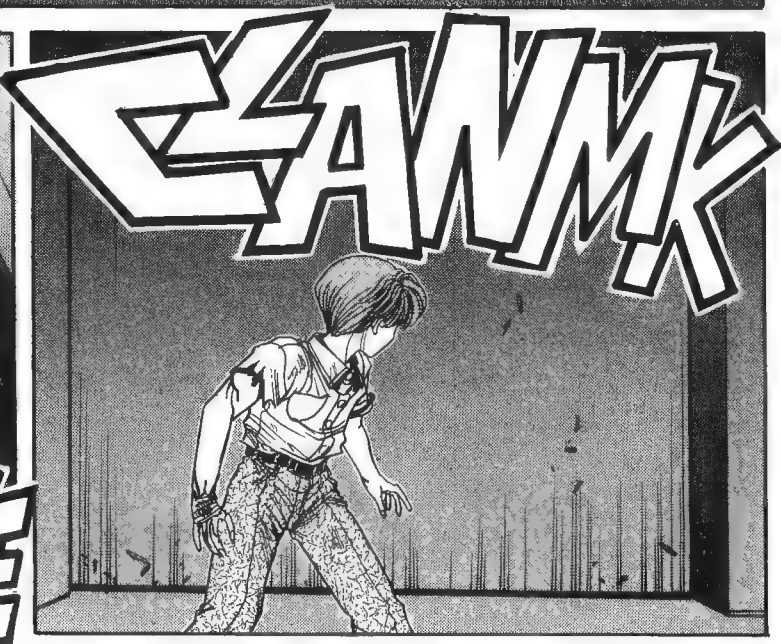


**EMIRU!**



COSA?!  
MA QUI NON  
C'E' DOVE  
SARA'?

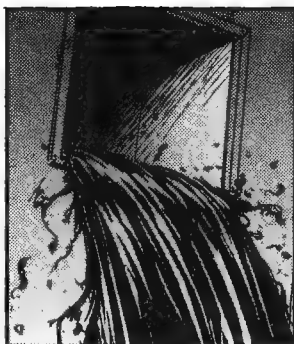
**PO  
LA  
M  
BE**



**CLANK!**







OH, NON  
TEMERE...

RISPET-  
TERO' IL  
TEMPO  
LIMITE  
PROMES-  
SO...

INFATTI,  
QUESTA  
STANZA SARA'  
L'ULTIMA A  
SALTARE IN  
ARIA...

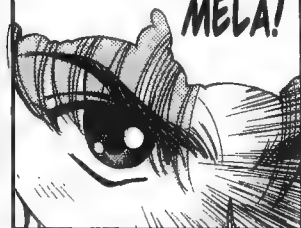
...QUINDI  
FA' DEL TUO  
MEGLIO PER  
SALVARE  
EMIRU!

ALICE...  
MALE-  
DETTA!



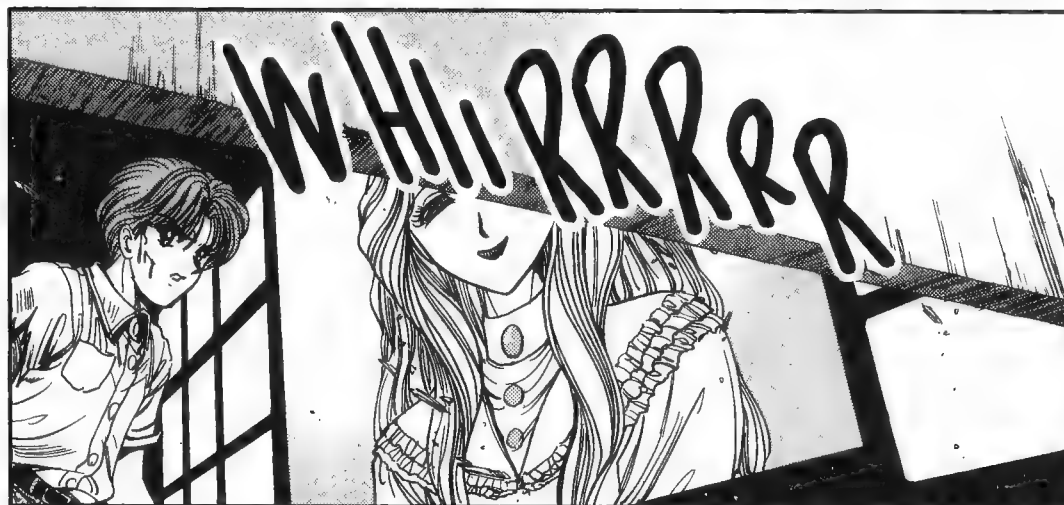
DOV'E  
EMIRU?!

RIDAM-  
MELA!

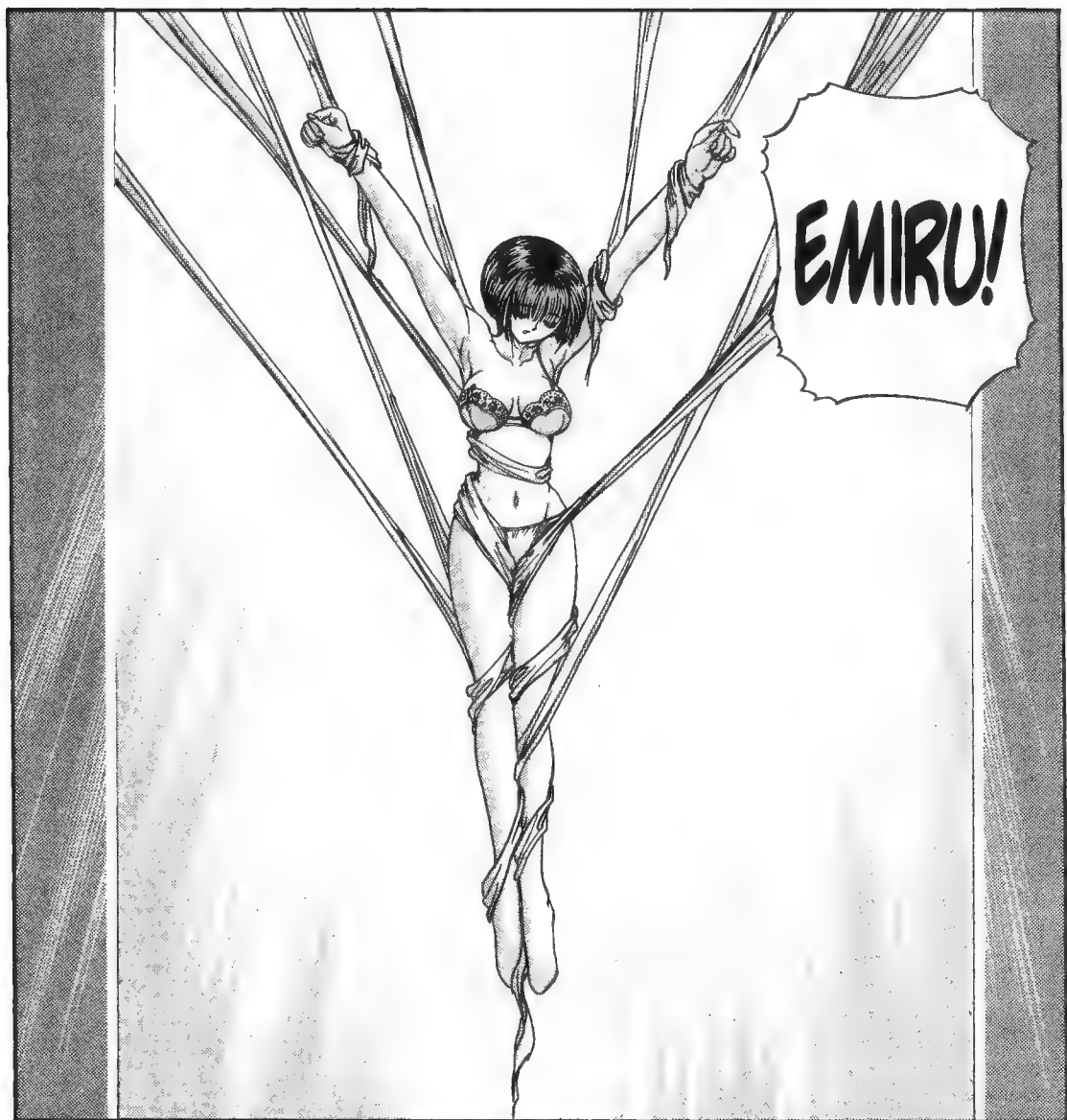


LA VUOI  
VEDERE?  
ECCO QUA!

WHIRRRRRR



WHIRRRRRR



TI PIACE  
QUEL GIOCO  
D'INTRECCI? E'  
UNA MIA CREA-  
ZIONE! L'HO  
CHIAMATA LA  
CADUTA DEL-  
L'ANGELO!

RIP

STUM



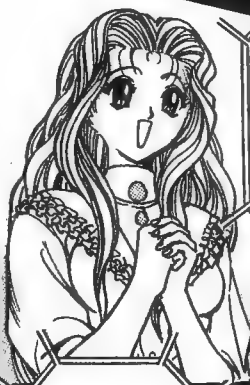
EMIRU!



LA RESI-  
STENZA DEI  
NASTRI CHE  
HO IMPIEGA-  
TO NON E'  
UNIFORME.



SI STRAP-  
PERANNO  
PARTENDO DAI  
PIU' FRAGILI E  
FINENDO CON  
QUELLO PIU'  
ROBUSTO...



HO AGGIUNTO  
ANCHE UN PICCOLO  
EFFETTO SCENICO...  
LE ALI CHE SOSTEN-  
GONO QUEST'ANGE-  
LO DIVENTERANNO  
SEMPRE PIU' SCUERE  
MAN MANO CHE SI  
AVVICINERA' A  
TERRA, PERCHE' I  
NASTRI PIU' CHIARI  
SONO QUELLI PIU'  
FRAGILI...

NON E'  
ROMAN-  
TICO?

NATURALMENTE,  
PER L'ANGELO  
SCENDERE VERSO  
IL BASSO SIGNI-  
FICA RAGGIUNGE-  
RE L'INFERNO,  
UN LUOGO DI  
SOFFERENZA...

DIMMI, RIESCI A  
VEDERE DA COS'E'  
PRODOTTO QUEL  
BRULICARE SUL  
PAVIMENTO DELLA  
STANZA, YUTA?



Q-  
QUELLE...  
SONO...



GIA... SONO  
DELLE TERRIBILI  
SANGUISUGHE DI  
MONTAGNA...

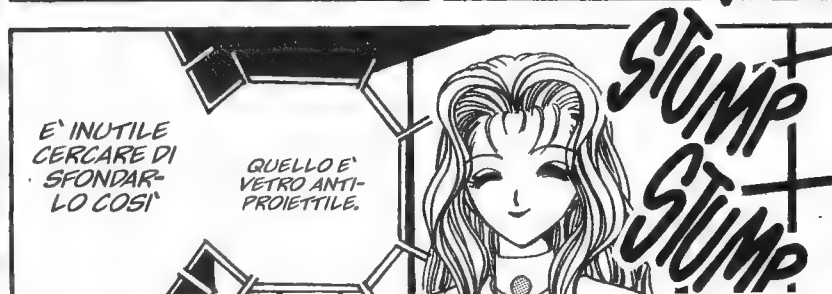


...E COME SAI  
SONO MOLTO  
PIU' VORACI DI  
TUTTE LE LO-  
RO LONTANE  
PARENTI...

SE EMIRU RESTAS-  
SE IN BALIA DI UNA  
QUANTITA' TALE DI  
SANGUISUGHE DEL  
GENERE, CAPISCI  
ANCHE TU CHE NON  
SE LA CAVEREBBE DI  
SICURO... PER NON  
PARLARE DELLO  
STRAZIO CHE NE  
FAREBBERO...







QUANTO  
E' DEBOLE  
UN COMUNE  
ESSERE  
UMANO...

NON  
TROVI  
YUTA?

**SLUMP**

SE TU FOSSI  
DOTATO DI  
POTERI PARA-  
NORMALI COME  
QUELLI DI KO-  
MEI, POTRESTI  
INFRANGERE  
UN OSTACOLO  
DEL GENERE E  
SALVARE EMIRU  
QUASI SENZA  
PENSARCI!

MA DATO  
CHE SEI PRIVO  
DI QUALSIASI  
POTERE, NON TI  
RESTA ALTRO  
CHE TENTARE  
CON QUEGLI  
INUTILI COLPI  
DI SPALLA, PUR  
SAFENDO CHE  
SI TRATTA DI  
UN VANO TEN-  
TATIVO...

**EMIRU!**

PENSA... SOLO  
PERCHE' NON SEI  
DOTATO DI ALCUN  
POTERE, DOVRAI  
LASCIARE MORIRE  
EMIRU FRA ATROCI  
SOFFERENZE...



ALICE!  
IL VOSTRO  
OBIETTIVO E'  
EMIRU, NON  
E' COSI'?!  
**RATTLE**

NON MI  
IMPORTA CHE  
FINE FARO!  
ANDRA' BENE  
QUALUNQUE  
MEZZO! L'IM-  
PORTANTE E'  
RIUSCIRE A  
TIRAR FUORI  
EMIRU DA LI!

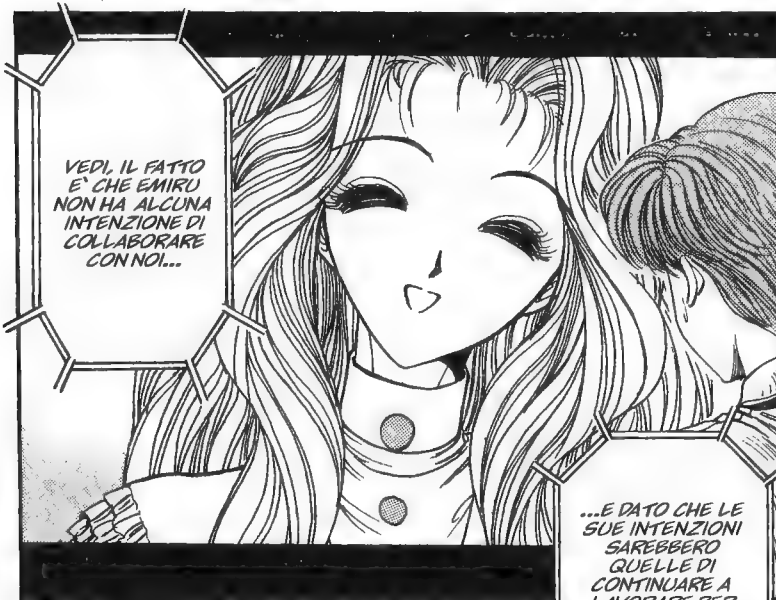


ANCHE  
SE FINISSI IN  
MANO LORO.  
MI BASTA CHE  
EMIRU POSSA  
CONTINUARE  
A VIVERE!

NON  
T'IMPORTA  
DI LASCIARE  
MORIRE UN  
INDIVIDUO  
DOTATO DI  
CERTI PO-  
TERI?



# ALICE!



VEDI, IL FATTO  
E' CHE EMIRU  
NON HA ALCUNA  
INTENZIONE DI  
COLLABORARE  
CON NOI...

...E DATO CHE LE  
SUE INTENZIONI  
SAREBBERO  
QUELLE DI  
CONTINUARE A  
LAVORARE PER  
OFFICE REI...



...LASCIAN-  
DOLA LIBERA,  
PRIMA O POI CE  
LA TROVEREM-  
MO DI NUOVO IN  
MEZZO AI PIEDI!

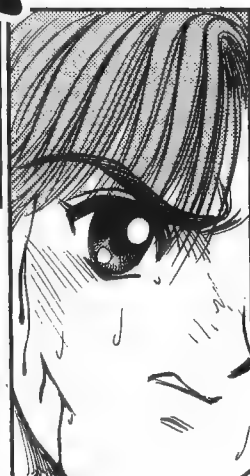


STAMMI  
BENE, YUTA!

# WHIZZZ

# ALICE!

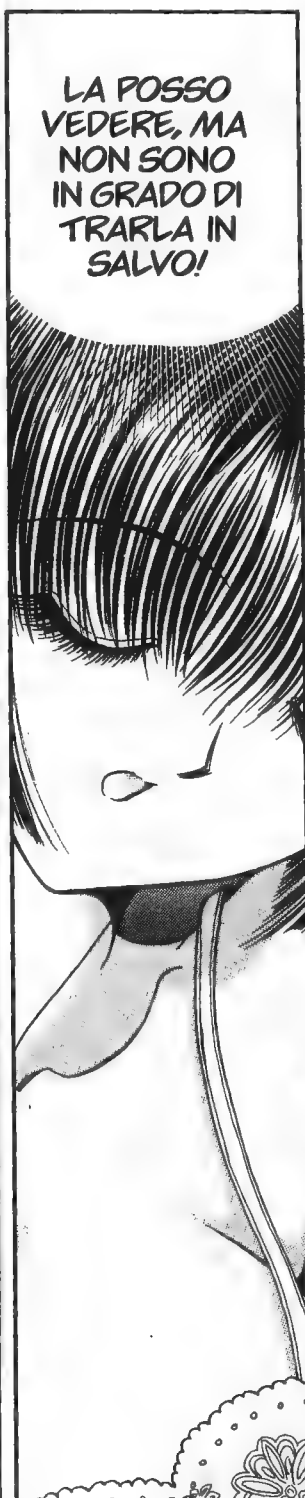








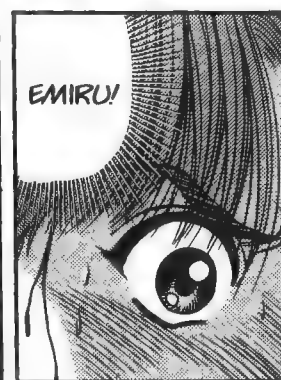
NONOSTANTE  
IO SIA COSÌ  
VICINO A LEI,  
NON RIESCO A  
SALVARLA!



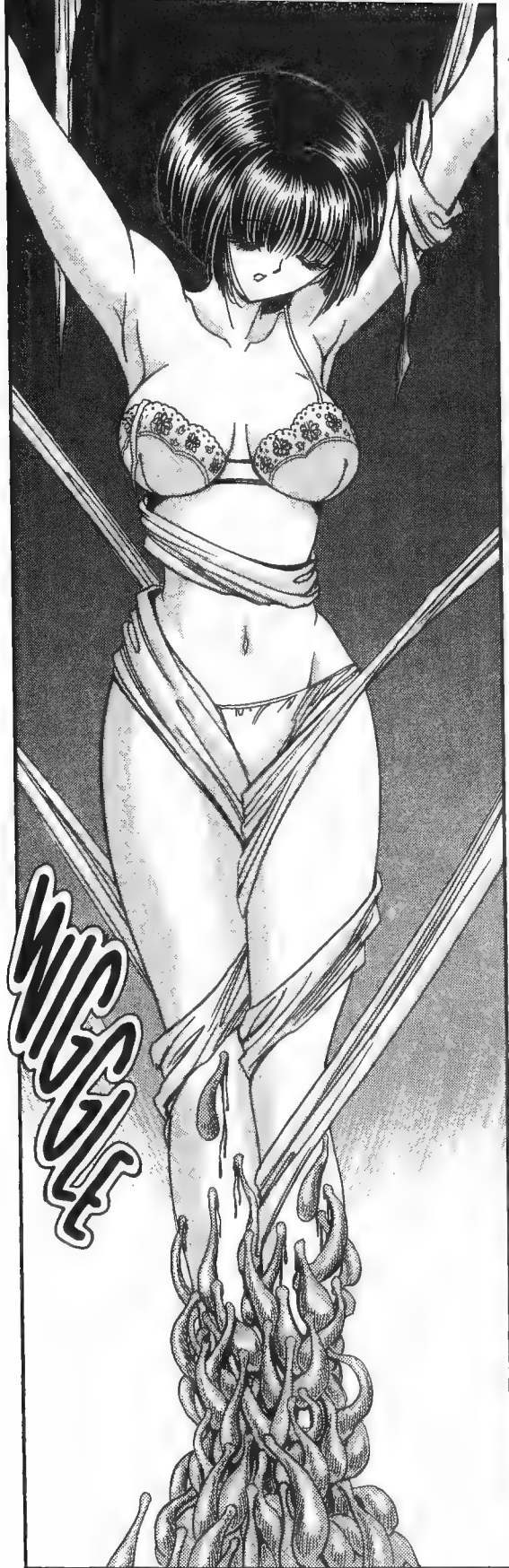
LA POSSO  
VEDERE, MA  
NON SONO  
IN GRADO DI  
TRARLA IN  
SALVO!



EMIRU!



EMIRU!



PENSA... SOLO  
PERCHE' NON SEI  
DOTATO DI ALCUN  
POTERE, DOVRAI  
LASCIAR MORIRE  
EMIRU FRA ATROCI  
SOFFERENZE...





**PERCHE'  
NON HO ANCH'IO  
QUALCHE POTERE  
SOPRANNATU-  
RALE?!**



**SE SOLO  
AVESSI IL  
POTERE...**



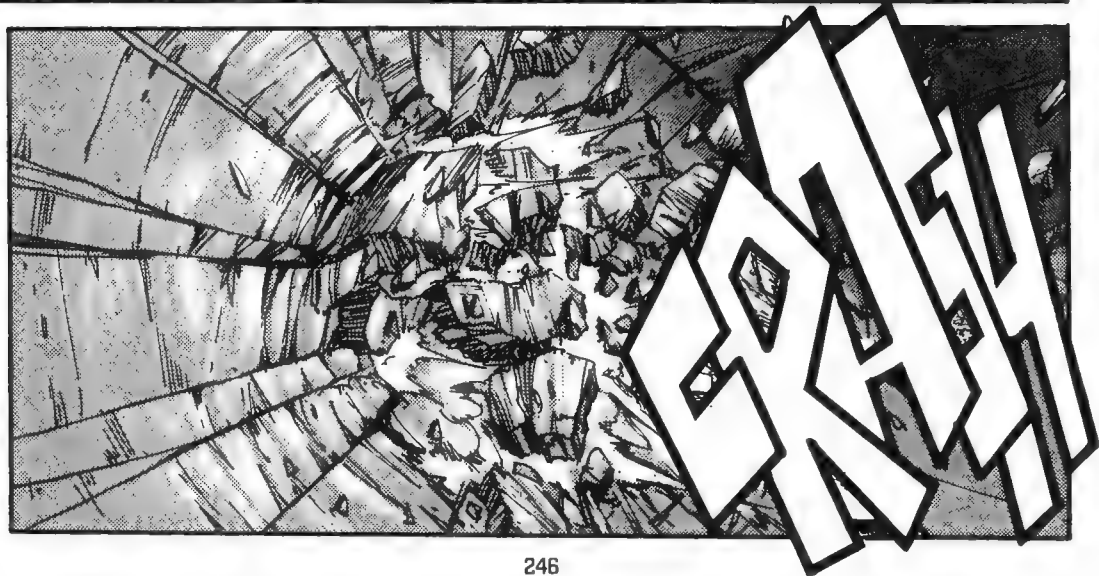
**SE FOSSI  
IN POSSESSO  
DI QUALCOSA  
DEL GENERE...**

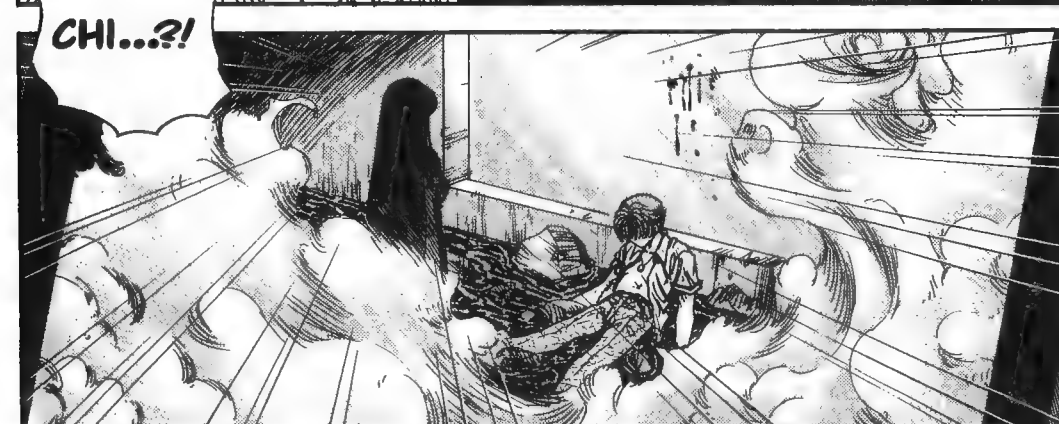
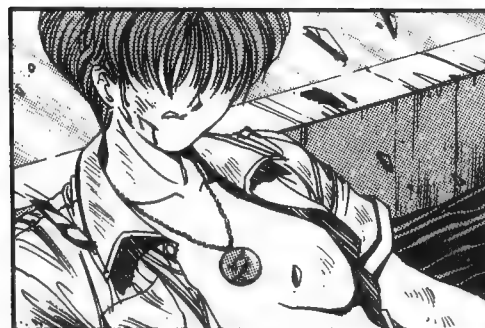


...LO USEREI  
SOLO PER  
PROTEGGERE  
EMIRU!

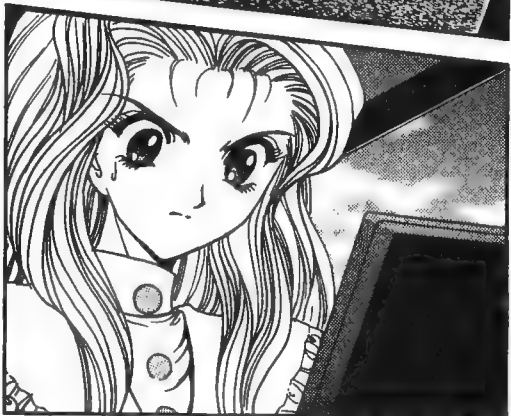
EMIRU!





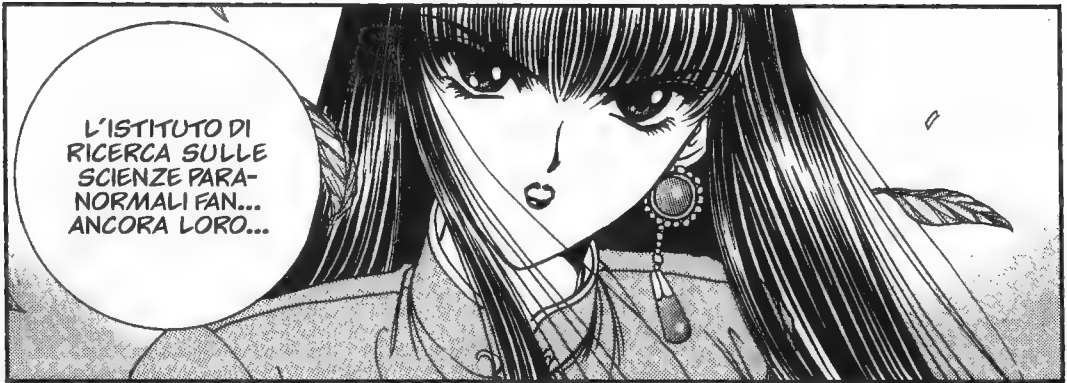


MIREI  
KO!







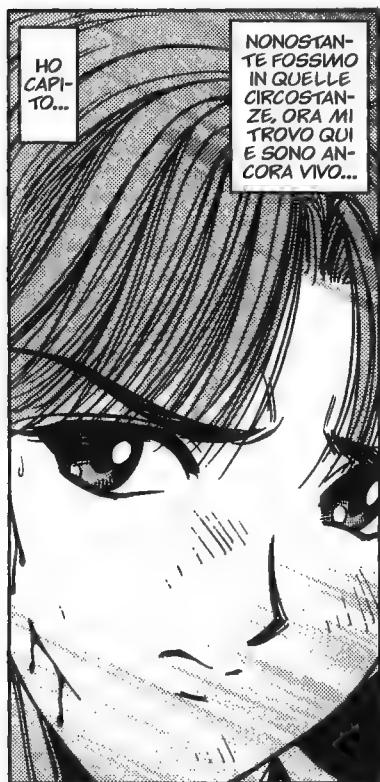




EMIRU...  
CI SIAMO  
SALVATI?

SÌ...  
SÌ!

NON CAPISCO  
IN CHE MODO,  
MA QUANDO  
HO RIPRESO I  
SENSI ERA-  
VAMO QUI...



HO  
CAPI-  
TO...

NONOSTAN-  
TE FOSSIMO  
IN QUELLE  
CIRCOSTAN-  
ZE, ORA MI  
TROVO QUI  
E SONO AN-  
CORÀ VIVO...

...IO...

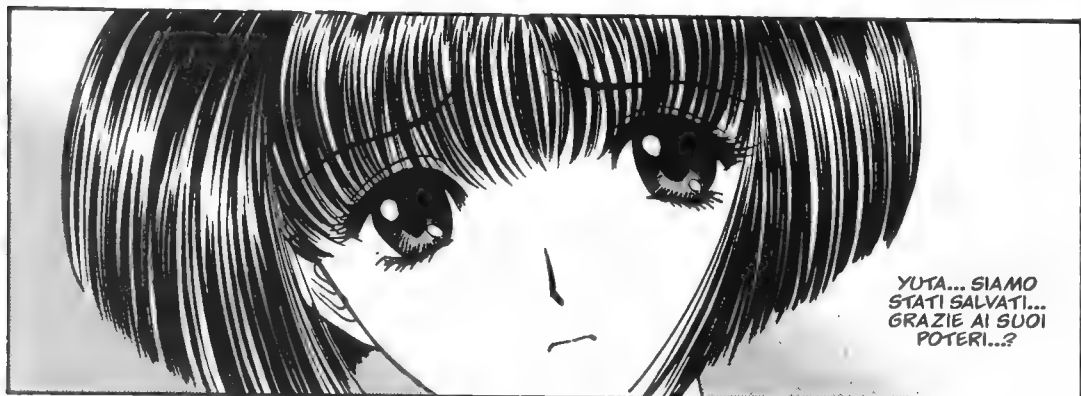
...IO  
NON HO  
SAPUTO  
SALVARE  
EMIRU...

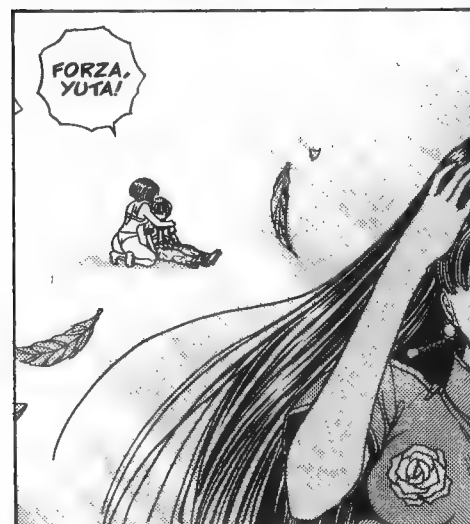


NON SONO STA-  
TO IN GRADO DI  
PROTEGGERLA...

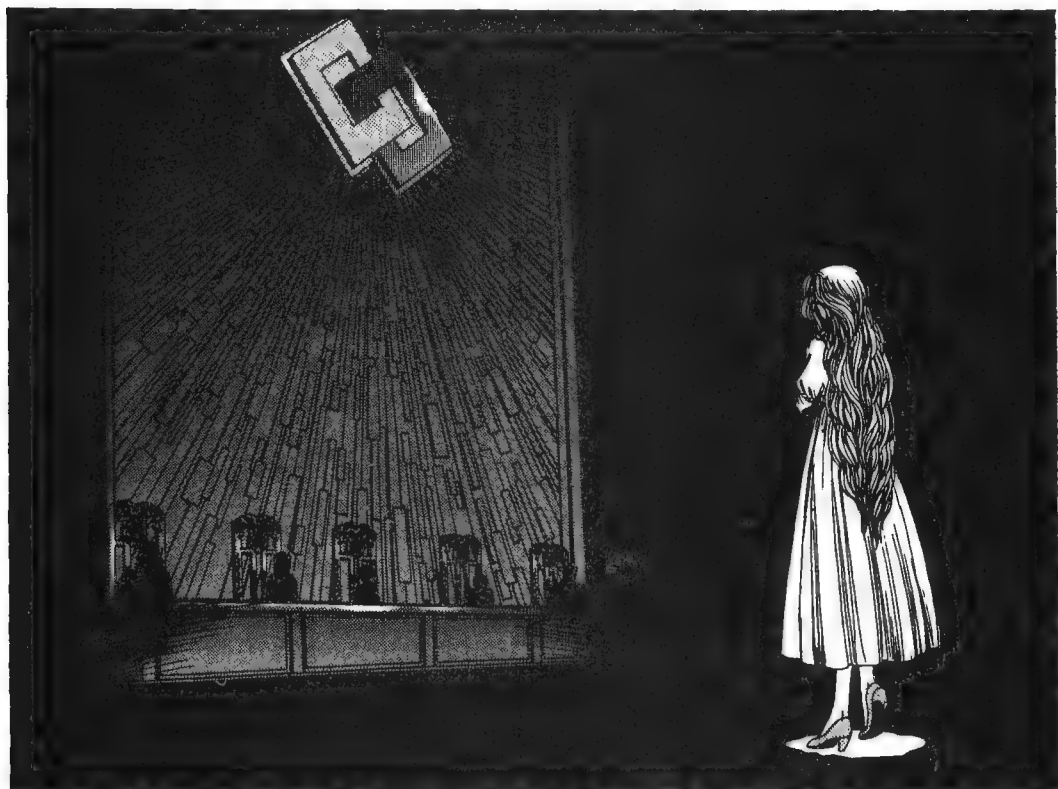
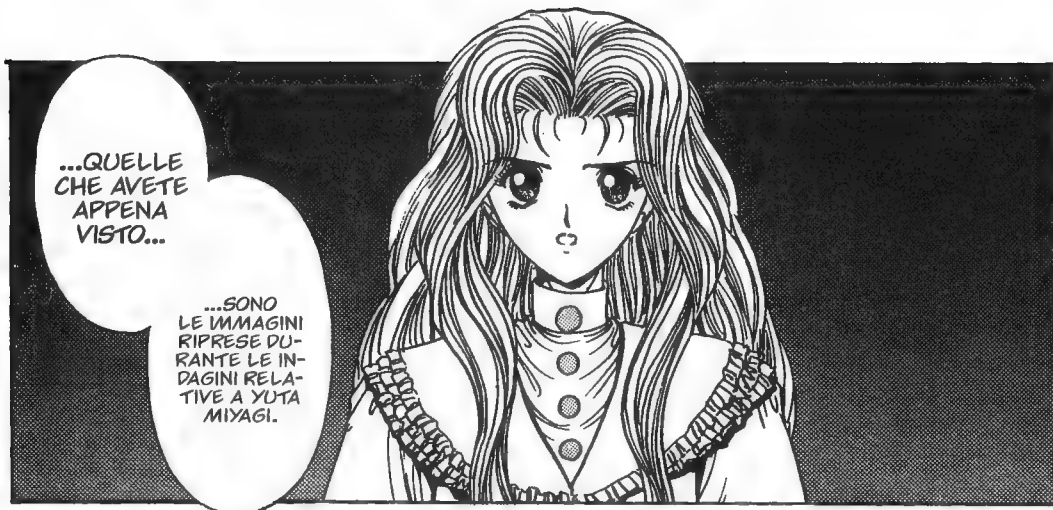


GRUB



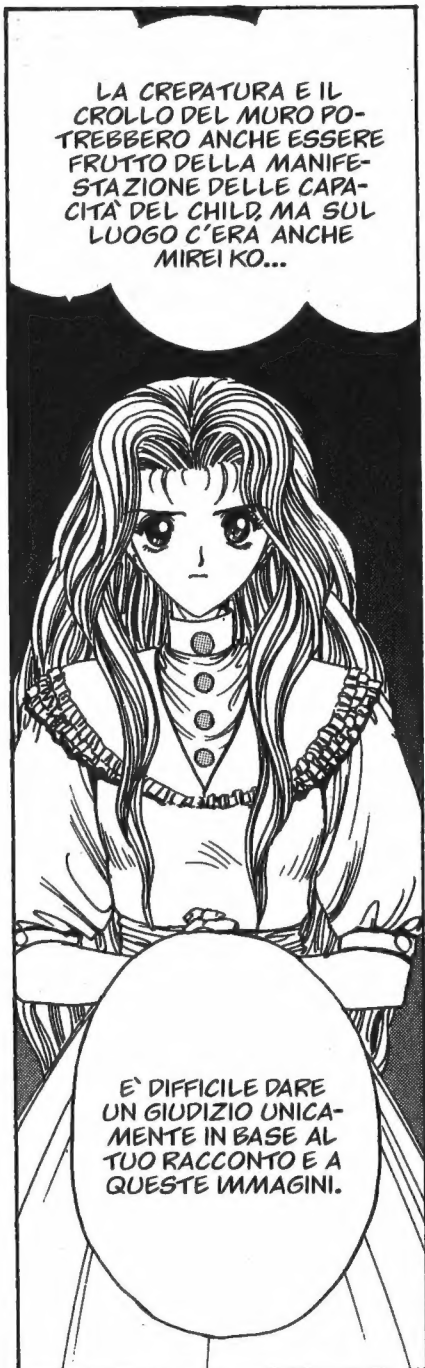








ME NE  
RENDO  
CONTO.



LA CREPATURA E IL  
CROLLO DEL MURO POT-  
REBBERO ANCHE ESSERE  
FRUTTO DELLA MANIFE-  
STAZIONE DELLE CAPA-  
CITA' DEL CHILD, MA SUL  
LUOGO C'ERA ANCHE  
MIREI KO...

E' DIFFICILE DARE  
UN GIUDIZIO UNICA-  
MENTE IN BASE AL  
TUO RACCONTO E A  
QUESTE IMMAGINI.



CERTO, MA  
SE FOSSE STATA  
REALMENTE LA  
MANIFESTAZIONE  
DELLE CAPACITA'  
DEL CHILD...

...CREDO CHE  
MI BASTEREBBE  
SOLO UN ALTRO  
INCONTRO CON  
LUI PER POTER-  
LO VERIFICARE!



CHE NE DITE,  
SIGNORI?

MMM...

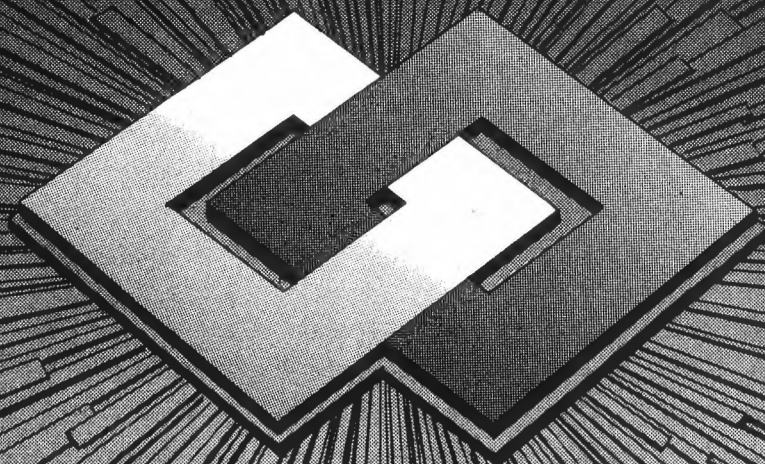


BENE, ALICE  
LINDSAY. PUOI  
PROSEGUIRE  
NELLE INDAGINI.

MMM...

VERIFICA  
PER NOI  
SE YUTA  
MIYAGI E'  
IL CHILD  
CHE CER-  
CHIAMO...

**...E DIAMO IL  
VIA UNA VOLTA  
PER TUTTE AL  
GRANDE PRO-  
GETTO D!**





# EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY ITALIA

*La più venduta in America  
la più attesa in Italia*

MENSILE  
**9.900**  
LIRE



Vi piacerebbe trovare le risposte a tutte le domande che non avete mai osato fare sui videogiochi? Allora EGM-Italia è per voi. Tutte le novità, decine di recensioni, i retroscena, le interviste e tutto ciò che qualunque videogiocatore deve sapere. Tutto il mondo nei videogame: Giappone, USA, Europa.

***Passa in edicola e  
accendi la tua console!***

PlayStation 2



PlayStation



Dreamcast



Game Boy Color



Nintendo





# DINAMITE E PEPERONCINO

PER L'ULTIMA  
VOLTA IN  
APRILE SU  
STORIE DI  
KAPPA

## GUN SMITH GALS



in tutte le edicole e fumetterie

kappa magazine 106

edizioni star comics